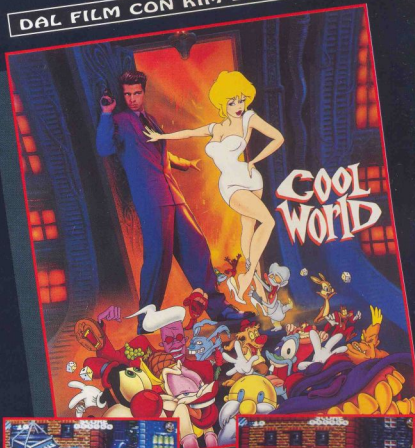
DAL FILM CON KIM BASINGER
COOL WORLD
HOLLI LO FAREBBE SE POTESSE ... E LO FARÀ
LA TERRA DEI CARTONI ANIMATI É IN SUBBUGLIO!
Pubblicando un suo fumetto Jack Deebs ha deliberatamente creato un universo parallelo popolato dai curiosissimi DOODLES.
Nei panni di Jack vieni catapultato a COOL WORLD e sedotto da una Doodle vamp... HOLLI.
Scherzi e gags fanno da sfondo alla tua avventura e vieni continuamente sballottato fra il mondo reale e quello dei cartoni animati di Cool World.
Ma Holli ha un sogno: perdere la sua identità di Doodle e diventare una donna per poter finalmente conquistare il cuore di Jack!
UN SOGNO CHE POTREBBE DISTRUGGERE ENTRAMBI I MONDI!
C64
AMIGA
PC
ocean
LEADER
DISTRIBUZIONE
TM & © 1992 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.

SOMMARIO

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Paolo Besser **Assistente alla Redazione:** Emanuele Scichilone **Redattori:** Alessandro Rossetto, Andrea Orchesi, Davide Corrado, Geims Tonn, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Luca Reynaud, Marco Auletta, Massimiliano Cozzi, Massimiliano Pescatori, Mirko Marangon, Stefano Petrullo. **Caricature e Disegni:** Eloisa, Andrea Cavallotti, Rudy Mascheretti **Segretaria di Redazione:** Roberta Zampieri **Progetto grafico e videoimpaginazione:** Studio Gandolfi **Redazione:** Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano Tel/Fax: (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax: 66.80.44.78 **Fotolito**: European Color di Lavezzi, Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel (02) 69.00.12.55 - Fax (02) 69.00.12.77 **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 251 del 10/5/1986- Pubblicità inferiore al 70% Abbonamento a 11 Numeri Lit 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.

OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

AMIGA - ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

NUMERO SPECIALE!
172 PAGINE
CON INSERTO
DEDICATO
AL SOFTWARE
ITALIANO

SPECIALE PSYGNOSIS:
TOMATO GAMES • CYTRON
CREEPERS • LEMMINGS II

SPECIALE TEAM 17!
(BODYBLOWS & SUPERFROG)
DUE INTERVISTE ESCLUSIVE CON IN
PROGRAMMATORI DELL'ANNO!

SPECIALE LUCASARTS:
ANTEPRIMA DI X-WING E LE PRIME
IMMAGINI DELLA NUOVA
AVVENTURA GRAFICA!

RECENSIONI E ANTEPRIME SOTTO L'ALBERO:
WING COMMANDER - SPLASH GORDON
ODYSSEY (EPIC 2) - ALIEN 3 - LETHAL WEAPON

Numero 48 - Dicembre 1992 - Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

EDITORIALE

E' MORTO UN RE'... EVVIVA IL RE'!

Morto un Papa se ne fa un altro... ma questa volta non è proprio così. Questo che state leggendo, cari lettori, è l'ultimo numero di Zzap! No! Non sto scherzando, è tutto vero! Ma come dice il titolo, c'è qualcos'altro che vi aspetta in edicola... leggete fino alla fine quest'editoriale e saprete di cosa si tratta.
Prima di chiudere però voglio salutare a mio modo la rivista che ha dato a tutti noi l'energia e la grinta per fare dei videogiochi la nostra attività. Io, e prima di me Bonaventura Di Bello, siamo nati con Zzap!, e con noi Massimo Reynaud, Marco Auletta, Paolo Besser, Davide Corrado e tutti gli amici che oggi non collaborano più con noi ma che hanno fatto parte di questa, lasciatemelo dire, gloriosa Redazione.
Con la chiusura della testata diciamo addio ai nostri momenti più felici. Non che oggi non ci divertiamo, ma come per ogni cosa importante gli esordi restano per tutti un ricordo straordinario e indimenticabile. Con Zzap! si chiude un'epoca, l'epoca delle meraviglie videogiocose, l'epoca in cui vedere Zak MacKcracken significava giocare all'espressione massima di un'avventura.
Gli amici che ancora ci stanno seguendo potranno leggere tutte le informazioni riguardo ai videogiochi per 64 sul nostro mensile più letto: THE GAMES MACHINE. Da gennaio, infatti, aggiungeremo sedici pagine in più da staccare e conservare che chiameremo proprio Zzap! perché da questo nome mitico non vogliamo separarci.
Ci ritroviamo allora tutti su TGM, vi aspettiamo davvero numerosi, perché solo così la famiglia di chi come noi ama videogiocare resterà sempre più unita e diventerà sempre più grande... E proprio come succede a Natale, dove attorno alla tavola imbandita si riunisce ogni componente della grande famiglia, noi ci ritroviamo intorno alla coloratissima e trasformata per l'occasione The Games Machine.
E' morto un re, ma gridiamo evviva al nuovo re, e gridiamo tutti insieme... BUON NATALE!

Ci rivediamo a gennaio su The Games Machine, Stefano Gallarini

PAROLA DI ZZAP!

Ovvero: tutte le dritte necessarie per interpretare correttamente ciò che leggete ogni mese.

Effettivamente, Zzap! rimane, a tanti anni dalla sua nascita, la rivista col sistema di valutazione più intuitivo sul mercato. Tuttavia, alcuni lettori (soprattutto quelli più recenti) si sono trovati in difficoltà con le voci della pagella o si sono persi tra i commenti. E così ecco a voi questa paginetta dove troverete tutte le indicazioni necessarie.

Di solito, nella sezione di testo che state leggendo adesso, c'è la recensione vera e propria del gioco. Qui uno dei redattori vi informa sulla trama del gioco (generalmente riveduta e, diciamo così, "corretta") e vi spiega di che tipo di gioco si tratta, senza dimenticarsi, ovviamente, di esporre i meccanismi del gioco medesimo. Tutte le impressioni soggettive dei redattori, non le trovate qui, ma nei commenti. Più redattori scrivono le loro opinioni in modo da offrirvi una valutazione quanto più obiettiva ed attendibile. Anche se vedete un solo commento, il voto globale viene espresso da tutta la redazione. Ovviamente, lo spazio a disposizione ci impedisce virtualmente di inserire tutti i commenti possibili, e così vengono pubblicati solo quelli maggiormente rappresentativi. Dopo un consulto veloce veloce tra redattori, viene infine stilata la pagella, che di solito fa bella mostra di sé in fondo alla recensione.

MEDAGLIA D'ORO

Quando un gioco supera la valutazione globale di 90% e a giudizio della redazione è un capolavoro destinato a far parlare di sé per i millenni a venire, ebbene, tale videogame si becca il succitato bollino.

MA CHI E' COSTUI?

Ed ora una piccola legenda di redattori, così non vi confondete quando fanno i commenti o mettono le note.

PAOLO: despota della redazione, quando non è troppo impegnato a rompere le scatole agli altri redattori, vi tedia con i suoi commenti.

DAVE: redattore di bovabytiana memoria, è il metallaro indiscusso della redazione.

SHIN (SH): dietro questo nome orientaleggiante, imperversa nientepocomeno che Emanuele Scichilone

ELO: Questa invece è sua sorella, autrice tra l'altro di parecchie caricature.

BDM: quando non è troppo impegnato a fare le foto per PC Action o a dire a Paolo "di non incazzarsi", è davvero un ottimo recensore.

MA: Un nome mitico come Marco Auletta vi dice niente? Vergogna! Non avete studiato!

JACK (GK): Le orecchie di Giancarlo Albertinazzi sono un ottimo sistema di valutazione: più sono grosse, più il gioco e bello.

Quello che state leggendo adesso, invece, è un mitico COMMENTO. Esso raccoglie le opinioni soggettive del redattore che lo ha scritto (ovvio), e costui è facilmente riconoscibile dalla caricatura in alto a destra. Quella che vedete è l'immagine di Geims, ormai proclamato nostra mascotte ufficiale. Nel commento ogni redattore è libero di esprimere tutta la sua gioia di fronte ad un capolavoro, ma anche tutto il suo rancore verso ogni immane fetecchia.

PRESENTAZIONE

Questa voce indica tutto ciò che non è propriamente parte del gioco, come la confezione e la manualistica. Ma valuta anche le opzioni di gioco ed eventuali parametri quali i caricamenti e la comodità del sistema di controllo.

GRAFICA

Voce che si commenta da sé, valuta i fondali, gli sprites, la fluidità dello scroll, la qualità delle animazioni e le scelte cromatiche.

SONORO

Musica ed effetti sonori trovano in questa voce colei che li giudicherà.

APPETIBILITA'

Valuta attentamente le reazioni di un potenziale videogiocatore appena messo davanti al gioco. Una sorta di prima impressione, insomma.

LONGEVITA'

Più un gioco è giocabile e divertente, più tempo lo rigiocherete. Tuttavia, se il gioco è troppo breve, lo terminerete presto, e non lo rigiocherete più. Capito che ci sta a fare questa voce?

GLOBALE

E' la voce più importante: dopo essersi scannati i redattori decidono di comune accordo quanto effettivamente valga un gioco. E schiaffano qua il loro giudizio insindacabile. NON E' una media matematica delle altre voci della pagella.

Dopo un sacco di tempo è finalmente ritornata la rubrica più amata dagli Italiani: le anteprime. Questo mese ne abbiamo alcune veramente succose, sia per il C64, sia per il Nintendo. Bhè, non vi tedio oltre e vi lascio sbavare. Potete però cominciare il conto alla rovescia....

ZZAP! MEGA PREVIEWS

SONO COSI' TENERI E SPROVVEDUTI CHE SALVARLI E' UN PIACERE

Era ora! Il gioco più stragiocato degli ultimi tempi è stato, o almeno lo sarà per Natale, convertito anche sul piccolo di casa Commodore. Sicuramente, se siete in possesso di una macchina a 16 bit, conoscerete immancabilmente questo enorme successo, consideriamo comunque il fatto che qualcuno ancora non conosca, o lo conosca solo per sentito dire, Lemmings.
La grafica sicuramente non è la parte migliore del gioco, non potendo vantare di livelli di parallasse sovrapposti o sprites di mezzo schermo. Neanche il sonoro è eccezionale, ma Lemmings rimane comunque uno dei migliori giochi mai prodotti per computer. L'estrema immediatezza dei controlli e il divertimento quasi illimitato a cui porta questo titolone lo hanno reso un vero oscar dei videogiochi.
Il compito sostanziale del giocatore è quello di mettere in salvo delle piccole creaturine dai capelli verdi, i Lemmings, appunto, dai pericoli che si trovano sulla loro strada.

Un lemming può svolgere dieci azioni differenti, come scavare una galleria, costruire un ponte, fermare gli altri lemmings, aprire il paracadute, usare il piccone ecc., questo per permettere agli altri di mettersi in salvo. Ogni livello ha una percentuale propria di Lemmings da salvare. Ovviamente, più si va avanti, più questa percentuale diventa più alta, fino ad arrivare al 100% di animaletti salvi.
Il concetto del gioco è estremamente semplice, almeno così sembra (provate un po' a giocarlo negli ultimi livelli e poi ne riparliamo! NdD), ma il divertimento è assicurato.
La conversione per il C64 è stata curata direttamente dalla Psygnosis, che, così sembra, è sinonimo di qualità. Il materiale in nostro possesso (che per ora consiste in un demo non ancora funzionante) non ci consente di dare un giudizio, anche se sommario, di questa conversione, ma credo, non essendo Lemmings un gioco complicato, almeno tecnicamente, che non ci sarà nessun problema a farlo girare egregiamente, sul piccolo di casa Commodore. La data di lancio non è stata ancora prevista, ritengo, comunque, che il gioco uscirà intorno a dicembre, questo per ovvi motivi che tutti possono capire (che senso avrebbe lanciarlo a gennaio o a febbraio?)

ZZAP! MEGA PREVIEWS

VIDEOGIOCHI DA LECCARE

Questa è davvero una notizia bizzarra!! La Gremlin, non paga del successone che sta riscontrando una delle sue ultime e più famose creazioni (e cioè Zool per Amiga), ha deciso di entrare anche nel campo gastronomico e, per farlo, si è ispirata - com'era prevedibile- proprio a Zool: Ecco a voi, infatti... I LECCA LECCA DI ZOOL! Se volete emulare Kojack e

nel contempo essere dei videogiocatori alla moda, non dovete fare altro che attendere un anno e sperare che il mangereccio gadget venga importato anche in Italia. Comunque, in redazione ci domandiamo a che punto si arriverà: prima i portachiavi di Mario, ora i chupa chup di Zool... Mancano solamente gli anelli di Sonic e poi siamo apposto...

COSA C'ENTRA MADONNA COI JOYSTICK?

Sia che abbiate un C64, sia che abbiate un Nintendo (ma anche un Amiga, un PC, un VCS...), è in arrivo per voi un nuovo joystick dal look aerodinamico e dai microswitch infallibili: si tratta del Delta Ray, ideato dalla Logic 3. Il dispaccio stampa lo definiva come il "Madonna dei Joystick". Noi tutti, comunque, continuiamo a chiederci: "cosa c'entra Madonna coi Joystick?"

LA GRANDSLAM RITORNA SUGLI SCHERMI DEL C64

A proposito di novità ecco due bei titoli che dovrebbero trovarsi nei negozi (almeno questo si spera) verso il fantomatico 25 dicembre (ovvero Natale). I due titoli in questione, ad opera di una rediviva Grandslam, sono la simulazione golfistica Nick Faldo's Championship Golf e Liverpool, l'ennesima simulazione di quel gioco ultrafamoso ed ultrapopolare che è il calcio.

Per ora però abbiamo potuto osservare solo delle screenshot. Per quanto riguarda Nick Faldo's Championship Golf, si dovrebbe trattare di un gioco alla Arnold Palmer, con grafica in parte poligonale (i contorni delle varie zone es bunker, green eccetera) e in parte disegnata (ovvero alberi, nuvole, cespugli). Sempre da quanto si può vedere dalle immagini

pervenute in redazione, NFCG non dovrebbe essere diverso da tutti gli altri titoli già in commercio che si occupano di questo mitico ed esclusivo sport, sarà possibile quindi giocare in più di un giocatore (per un massimo di 4) e selezionare i vari tipi di mazze (ovvero la serie Wood, quella Iron e l'insostituibile Putter), comunque, con la grande penuria di titoli di questo momento, potrebbe regalare a molti giocatori un bel po' di divertimento (anche perché, giocare sempre ai vecchi percorsi, diventa un tantino noioso, NdD).

Per quanto riguarda Liverpool, non si sa ancora nulla di preciso, il gioco avrà una prospettiva dall'alto, un po' alla Microprose Soccer,

insomma, si potrà giocare in uno o in due giocatori, nella pratica, in una partita normale oppure per tutta la durata di una stagione. Da quanto ci è stato possibile vedere, la grafica è stata ben disegnata (anche se è un po' troppo minuziosa) e copre un'ampia parte di campo. Speriamo che la giocabilità sia allo stesso livello...

STREET FIGHTER 2

Alla fine qualcuno si sarebbe pur deciso a convertire il gioco arcade più migliore (licenza poetica, NdD) della terra, non vi pare? A dire la verità era già da un annetto buono che mi aspettavo questa conversione, beh, come dice un vecchio detto, meglio tardi che mai...
I diritti di questo mastodontico coinoppone infatti sono stati acquistati dalla US Gold, che ha già quasi ultimato la versione Amiga e PC e si appresta a completare anche quella per C64 e, udite udite, Spectrum!
Ma non corriamo troppo, immergiamoci più nei dettagli: il gioco originale comprendeva la scelta di otto lottatori diversi, con una propria tecnica individuale e una manciata di mosse speciali, tutte spettacolari. A questi otto vanno poi aggiunti gli altri quattro lottatori, che non si possono interpretare (vi ricordo che stiamo parlando di SF2, non della champion edition, NdD), come M. Bison, Balrog, Vega, Sagat. Il tutto è mischiato con un'incredibile spettacolarità di gioco e una giocabilità senza pari (per intenderci, era dall'uscita di International Karate per C64 che non mi divertivo più così... NdD).
Ovviamente non aspettatevi una conversione precisa e minuziosa, non so se avete presente quanto sia complicato il gioco (non nel senso videoludico, ma in quello informatico: sprite enormi, fondali che si spostano in prospettiva...), mi aspetto comunque un giochino simpatico da giocare. Speriamo solo che non abbia a che fare con il demo della versione Amiga, a mio avviso una vera bidonata (Continuo comunque a sperare che la versione definitiva risulti migliore).
Siamo riusciti a mettere le mani su alcune foto della versione Spectrum, che (se non sono sparite nel famigerato buco redazionale) (mi deludi, caro il mio Dave, ti ricordo che da due mesi a questa parte non esistono più i presupposti per un buco redazionale... NdP) (penso di aver capito. ATTENTI! NdD) dovreste trovare qui a lato. Sì, vabbè, il gioco è interamente monocromatico, ma avete notato quanti dettagli? Se si muoverà anche velocemente potrebbe essere il beat'em up che avete sempre desiderato per il vostro speccy! Per quanto concerne la versione C64 non si sa ancora nulla, mi auguro che non assomigli minimamente a Final Fight...

UN GAME BOY AD ENERGIA SOLARE

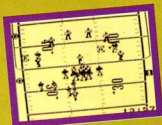
Siete stufi di spendere cifre esose in pile o ricaricatori vari? Bhè, al SIM abbiamo visto questa interessante periferica che permette al Game Boy di essere alimentato

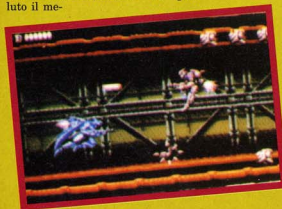
per un certo tempo, grazie all'economica energia fornitaci dai raggi solari. Davvero non sembra la scelta più felice in dicembre, ma

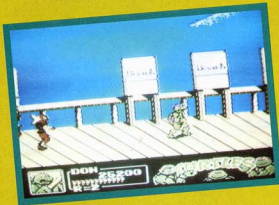
d'estate può rivelarsi un compagno inseparabile per il vostro GB. Oltre a fornire della sana corrente elettrica, il marchingegno fa anche da Amplificatore stereo. Consultate Consolemania per ulteriori informazioni...

ZZAP! MEGA PREVIEWS

NOVITA' GAME BOY

Per la serie: guardare ma non toccare, ecco a voi qualche titolo interessante da poco uscito negli USA. Arriveranno presto anche in Italia? Questa è una domanda a cui solo il più scaltro utente Game Boy è in grado di dare una risposta. Da parte nostra, non possiamo fare altro che sperare che vangano presto importati ufficialmente: Skate Or Die (Bad'n'Rad) è un'arcade giocato tutto sullo skate. Abilità e destrezza sono le sue componenti principali: riuscirete a salvare l'amatissima Miss Aerial? Si prosegue dunque con Double Dribble 5 on 5, un'incredibile simulazione del Basket di cui, purtroppo, abbiamo solo le foto. Che dire dunque di Fast Tracks, NFL Football, Castlevania The Adventure? Nulla, perché abbiamo ben poco. L'unico che abbiamo già giocato in anteprima è Bart Vs The Juggernauts, un multievento di cui vi riparleremo certamente...

COL NES A GOTHAM CITY

A differenza di tutti gli altri supereroi americani, questo non ha inghiottito un etto di prosciutto al Cesio, non è stato punto da un ragno radioattivo, e non è nemmeno arrivato dal pianeta Kripton. Stiamo parlando di Batman, in assoluto il meno cretino dell'allegra banda DC/Marvel. Infatti, il nero uomo mascherato da pipistrello, altri non è che un riccone dall'infanzia difficile, segnata dall'assassinio dei genitori in una notte di plenilunio... In ogni caso, dal nero personaggio è stata tratta una lunga serie di telefilm, un sacco di gadget, una marea di licenze e, in ultimo, due costosissimi film in cui i criminali in assoluto più debosciati della storia del cinema facevano mostra di sé per ore ed ore... Dal primo dei due film, è stato tratto questa specie di tie-in sequel, in cui un indaffaratissimo Batman deve vedersela con un redivivo Jocker, più cattivo e sadico che mai. Su NES si presenta come un gioco particolarmente curato nella grafica e nel sonoro, con un sacco di azione e di colore. Anche qui, ahimè, vale il discorso fatto prima: gustatevi le foto ed attendete. E' un titolo di sicuro richiamo che verrà certamente importato, e noi come voi non aspettiamo altro.

ANCORA TARTARUGHE

Ci sono sul Game Boy, ci sono sul Super Famicom... Potevano mancare sul NES? Certamente no, e la cosa viene dimostrata da questo ennesimo gioco ispirato alle demenziali vicende delle tartarughe ninja adolescenti, in assoluto i personaggi dei fumetti che -personalmente- odio di più. Ma insomma! Capisco la tenerezza di Lupo Alberto, amo a dismisura l'imbranataggine di Pippo o lo splendido tratto che caratterizza Lamù (mi è giunta voce che la Fininvest abbia comprato i diritti di Lamù, e le abbia cambiato il nome in Lilli. E non è finita qui! Ataru dovrebbe chiamarsi Gustavo... Che scempio... NdP) ma non posso assolutamente comprendere cosa abbiano di interessante quattro tartarughe che vivono in un ambiente fetido come le fogne e che divorino sempre pizza! In ogni caso, anche questo titolo su NES sembra essere veramente bello, e ne riparleremo certamente alla luce della sua importazione, quando avremo notizie più precise. Aloha!!

MEGA MAN 4

Ve l'avevamo promesso un mese fa, nelle pagine dedicate alle fiere. E come ben sapete noi di Zzap!, manteniamo tutte le promesse. Questo gioco, come gli altri di cui ci occuperemo in questa rubrica, sono effettivamente delle novità, e non essendo ancora distribuite ufficialmente dalle compagnie di distribuzione presenti in Italia, abbiamo preferito posticiparne la recensione ad un prossimo futuro, quando verranno certamente importati. Essenzialmente, questo quarto capitolo della saga di Mega Man non si discosta poi molto dallo stile di gioco delle puntate precedenti. Lo schema è infatti lo stesso di sempre, con il buon vecchio Mega Man che corre, zompa e blasta a tutto spiano sullo schermo. Cambiano i nemici -logico-, che in questo caso si sono fatti decisamente cattivi. C'è Ring Man, parecchio ostico da accoppare, Dive man, Skull Man, Pharaon Man (una probabile parodia di Ramsete III), Bright man, Toad Man, Drill Man e, pensate un po'... Dust man. Una volta che li avrete fatti secchi tutti, potrete ragionevolmente sperare di trovarvi faccia a faccia col cattivissimo della situazione: e lì saranno davvero cavoli acidi. Le situazioni cui il gioco vi pone di fronte, sebbene non si discostino molto da quelle di sempre, presentano un livello di difficoltà leggermente più elevato, e la grafica si è fatta più larga e massiccia rispetto, che so, Mega Man 2. L'impressione che ci ha fatto la cartuccia, per quel pochissimo che abbiamo potuto vederla, è decisamente positiva. Ma per una descrizione più approfondita del gioco, è necessario attendere la sua uscita ufficiale, quando ne stileremo una più che esauriente recensione...

S CODEMASTER

DYNAMO

Senz'altro avrete presente la favola di Biancaneve e i sette nani, che vede come protagonisti sette piccoli uomini e un'avvenente fanciulla, ma probabilmente non sapete che questi simpatici nanetti hanno un ottavo fratello.
Sconvolgente eh? Ma anzi, vi dirò di più, questo fratello che porta lo strano nome di Dynamo, è stato isolato dai suoi sette fratelli perché è l'unico a non voler arricchirsi raccogliendo diamanti.
Vive infatti facendo lavoretti saltuari in giro per il mondo, come ad esempio portare l'acqua minerale in giro per le case, o fare il pony express da casa mia alla redazione.
Un bel giorno però, Biancaneve mangiò una mela che le era stata data da una gracile quanto perfida vecchina (tra l'altro assomigliava molto alla fruttivendola sotto casa mia...). Biancaneve si sentì male e cadde in trance, i sette nani erano disperati, fecero di tutto per risvegliarla, ma non ci fu niente da fare; provarono anche a chiamare Jucas Caselllla, ma riuscì solo a far attorcigliare le dita agli sventurati nanetti.
Erano affranti, demotivati, passavano tutto il giorno davanti alla dormiente fanciulla, senza voglia di far niente e tantomeno di lavorare; ma allora come fare, l'unico modo per far rinsavire Biancaneve era quello di essere baciata da un principe azzurro, ma i principi azzurri costano e se i nani non avevano voglia di lavorare, chi avrebbe pagato il principe? Ma come di botto venne loro in mente una grande idea: chiedere aiuto al loro bistrattato fratello (che naturalmente verrà "guidato" da voi); Dynamo, che con il suo grande cuore accettò di buon grado a recarsi nelle impervie quanto insidiose miniere di diamanti.
Proprio questi luoghi infatti, sono dimora delle più svaraite speci animali, come serpenti enormi, redattori assetati di sangue, ecc.; le miniere, ahivoi, oltre a contenere i numerosi animali, sono disseminate da varie trappole e amenità varie, superabili solo con grande destrezza e prontezza di riflessi.
Fate bene attenzione, Queste miniere però, hanno un particolare poco comune, sorgono infatti nei meandri di una montagna, per raccogliere i diamanti bisognerà quindi salire invece che scendere.
I sette suoi fratelli, però con le forti cariche di dinamite hanno bloccato il passaggio di fiorentis-

a) Ma vai a lavorare in miniera

b) Voolaaree

c) Occhio ai reatori dell'Enel

PRESENTAZIONE 80%
Schermata delle opzioni molto sompleta e sufficientemente colorata.

GRAFICA 78%
Colorata, abbastanza nitida, ma non molto varia.

SONORO 70%
Carina musichetta e accettabili effetti sonori.

APPETTIBILITA' 90%
Ce ne sono ancora cosi tanti di buoni titoli per Spectrum?

LONGEVITA' 82%
Vi piacerà finché non l'avrete finito

GLOBALE 85%
Decisamente un buon lavoro, piacerà senz'altro agli appassionati del genere.

Non sono completamente d'accordo con il mio collega Stefano Petrullo, certo, come gioco non è male, ma non trascuriamo il fatto che il gioco in questione è molto poco vario, infatti si limita a più o meno la solite schermate, con diversi nemici, certo, ma con il solito fondale (nero), e la solita struttura dei bordi ai lati dello schermo. Un altro fattore che giudico molto importante è lo scopo finale del gioco, infatti (a prescindere dalla recensione), a meno che non siate completamente veniali, il gioco secondo me, manca di quello spessore che vi dovrebbe spingere a finirlo.Ma non fraintendetemi, il gioco (come detto prima) non è male, anzi, tenete conto che i giochi per Spectrum scarseggiano sempre più, e sarà sempre più difficile trovare titoli con questa giocabilità.

Era da tanto che non si vedeva un gioco così per Speccy, graficamente accattivante, lo sprite principale è disegnato abbastanza bene ed animato egregiamente. Per quanto concerne la giocabilità è a livelli ottimali; i colori rimangono colori e il bianco rimane bianco (cos'è la pubblicità del Dash? ndRaf).
In poche parole, un titolo da comprare

simi giacimenti, che potranno essere ritrvati guardando bene ai lati dello schermo di gioco, veramente utili per incrementare il vostro bottino e il vostro punteggio.
Arrivo quindi alla parte descrittiva del gioco; diciamo subito che si tratta di un platform game, il cui vostro unico scopo sarà quello di fare un fracco di punti e di salire sempre più verso la vittoria; lo sprite principale è molto ben controllabile ed è animato decisamente bene, lo scenario è sufficientemente colorato e i colori (a parte qualche caso isolato), rimangono brillanti e ben definiti; nella schermata dei titoli, fra le numerose opzioni è possibile scegliere se lasciare o togliere la musica, se giocare col joistick o con la tastiera (se sceglieте di giocare con la tastiera, avete la possibilità di definire i tasti).
Durante il gioco, verrà visualizzata nella parte inferiore del video il livello che state affrontando, il punteggio globale, il numero di diamanti recuperati e il numero delle vite a vostra disposizione; in poche parole, quello che si dice uno scermo altamente informativo.

Per concludere posso fare i miei complimenti ai ragazzi della Codemaster e consigliandovi vivamente di comprare 'sto gioco.

d) Il mondo è bello perchè è vario

d

Era da tanto che non vedevo l'omino della Michelin in azione, devo comunque dirvi che il gioco mi esalta parecchio, a partire dalla giocabilità (per arrivare al succo e polpa di agonismo indispensabile per fare un bel gioco ndP) che rimane per tutto l'arco del gioco ai massimi livelli.
La grafica poi, non mi dispiace affatto, anche se non vedo perché non hanno utilizzato i 256 colori che usa il Pc. Peccato

64 TITUS disco

a- bella la mia utilitaria, vero?

b- ecco, qui potete ammirarla meglio!

c- benvenuti a USA Today!

d- la stradina sotto casa mia. Qui potete trovare la famosa massaggiatrice "Lora" che per prezi modici vi spedisce all'altro mondo.

a

Dopo il miracolo del numero scorso (Elvira II) un altro ottimo gioco per Amiga è riuscito a insinuarsi nel panorama software del Commodore 64; ebbene sì, cari i miei lettori, Crazy Cars III è giunto sino a noi!!! FINE DELLA RECENSIONE Come dici Paolo?

c

b

Ho scritto troppo poco? Ma tanto i lettori di Zzap!! leggono anche TGM no? (NO! NdP)

Ah vabbè, se la metti così... Allora, ricominciamo; il pilota di Formula Uno è sempre stato un "lavoro" (se così si può definire NdBDM)) molto difficile e altrettanto pericoloso e così molti prodi aspiranti a questa occupazione sono periti sui circuiti di tutto il mondo

d

Ma che bisogno c'era di far traballare così lo schermo? Vantaggi veri non ne ho riscontrati: la risoluzione è sempre quella (e vorrei ben vedere), i colori sempre gli stessi (e vorrei ben vedere)... Sarà. Fortunatamente, la grafica durante il gioco non soffre dello stesso problema della parte "gestionale", purtroppo però non c'è da gioire molto visto che le routine di scorrimento della strada sono leggermente datate. In effetti, tutto quello che c'è di veramente buono è quello che non riguarda il gioco vero e proprio: ci sono un sacco di schermate molto belle, le musiche sono quasi incredibili, la presentazione è davvero d'effetto... Beh, se la Probe stesse ancora lavorando sul C64, probabilmente avremmo avuto una Medaglia d'Oro, ma visto che non è così...

e

mentre altri hanno deciso semplicemente di ritirarsi in favore di occupazioni meno pericolose.
C'è poi un nutrito gruppo di masochisti che, non contento di darsi battaglia sui circuiti dedicati, decide di sfidare le forze dell'ordine organizzando gare su strade statali dense di automobilisti "normali" e ostacoli vari. In Crazy cars III voi interpretate uno di questi ultimi temerari, ma aspettate perchè le cose da dire sono ancora tante (e le pagine da riempire pure! NdP). La vostra storia vi vede protagonista di un aneddoto alquanto singolare: una volta arrivati nei mitici States per una vacanza, incontrate in un bar un vostro amico di vecchia data inguaiato fin sopra i capelli; non ha più sol-

e- le foto non sono mosse: è il programma che sfarfalla

f- un'immagine, come diecimila altre, del gioco vero e proprio

Dopo aver visto Elvira II non mi stupisco più di niente; Crazy Cars III per 64 è virtualmente identico alla corrispondente versione Amiga, ma anzi potrete scegliere il vostro alter-ego in una rosa molto più larga.Una cosa che mi ha lasciato abbastanza indisposto è la grafica che, nelle schermate manageriali e d'intermezzo, sfarfalla (avete presente il modo interlace dell'Amiga? no? beh, affari vostri!); la fluidità dello scrolling "in-game" c'è ma purtroppo ho notato che la grafica è troppo scarna e la pista è incredibilmente stretta! Il sonoro è veramente ottimo con delle belle musiche, ma senza effetti sonori. Per ciò che concerne l'aspetto giocabilità siamo messi bene anche se alcune gare sono veramente difficili; in definitiva quindi ci troviamo di fronte a un gioco che vale i dischetti che occupa (ben due!). Dedicato a tutti i fan dei giochi di corsa in cui bisogna anche sfruttare un pò di materia grigia.

f

Crazy Cars 3

g

di, deve saldare urgentemente un debito e voi, da buon amico, cercate di aiutarlo proponendogli di vendervi a un prezzo stracciato la sua fiammante Lamborghini Diablo (non chiedetemi perchè un poveraccio simile abbia una macchina del genere, il manuale d'istruzioni non lo spiega NdBDM). Concluso l'affare vi accorgete che qualche mariuolo vi ha appena fatto "saltare" il portafogli e adesso l'inguaiato siete voi (e come dissero nella posta di Consolemania del mese scorso: la fortuna è cieca ma la sfiga ci vede benissimo).

L'unica alternativa possibile è sfruttare la vostra nuova auto per racimolare i soldi necessari per sopravvivere; un colpo di fortuna si profila all'orizzonte: la Cannonball. Ok, dopo avervi raccontato tutte queste castronate posso finalmente parlarvi del gioco vero e proprio: un gioco di corsa (bravo, come sei perspicace! NdP) (grazie, grazie NdBDM). Crazy Cars III prevede, oltre alla fase di corsa vera e propria, una fase manageriale in cui potrete revisionare la vostra automobile, decidere la gara da affrontare, aggiungere gadgets vari (che so, una marcia in più, un radar per le auto della polizia, occhiali a infrarossi e amenità varie), preparare il motore (nel senso di fare qualche "piccola" modifica) ecc. Lo scopo del gioco è, oltre a vincere le singole gare, accumulare abbastanza soldi per una particolare prova che vi permetterà di passare alla divisione successiva (mi sono dimenticato di dirvi che le divisioni sono quattro...)
Bene, cosa aspettate allora, leggetevi il commento o la pagella o guardatevi le foto, fate qualcosa insomma, la recensione è finita!!!
State ancora leggendo? E' finita!

g- Max, sei sempre il solito!

h- quanto danno abbiamo provocato, Roberta?

i-freeeeeeeee-naaaaaaa!!!!!!

i

h

PRESENTAZIONE 89%
Molto bella, escludibile e con tanto di panoramica sulla città

GRAFICA 85%
Belle schermate d'intermezzo e scrolling generalmente fluido anche se la mancanza delle routine di Turbo Out Run si fà sentire. Fastidioso il traballare dello schermo

SONORO 87%
Musiche realizzate ottimamente, peccato per gli effetti sonori

APPETIBILITA 78%
Purtroppo la serie di Crazy Cars non ha mai goduto di buona fama

LONGEVITA 89%
Questa volta però vi divertirete un sacco!

GLOBALE 85%
Davvero un ottimo gioco, non c'è che dire.

MOONTORC

64 ZEPPELIN cassetta

Potrà mai un budget beccarsi 20%? E perché no?

iamo alle solite: se fossi una principessa mi apprestarei subito a creare un comitato per la salvaguardia delle principesse rapite! Come già è intuibile da questa mia introduzione esoterica, un'altra principessa è stata fatta svolazzare via, e voi dovete, per ragioni a voi forse oscure, correre a salvarla.

Ma vi siete mai chiesti quante perincipesse avete mai salvato nella vostra misera vita da videogiocatore? Io credo almeno una cinquantina bella e buona! Se non vi siete stufati della solita e sempre uguale solfa, e vi va ancora di giocare a questo genere di giochi, rispolverate la vostra ormai arrugginita armatura e preparatevi ad affrontare il malvagio di turno, un certo Dark Lord (ma che nome originale) appunto.

La vostra fatica sarà meno dura collezionando oro e acquistando, nelle bancarelle sparse qua e là (dico bancarelle per dare l'idea di un mercato) i vari oggetti che vi possono rendere la vita più soave, come erbe magiche eccetera eccetera. Qui si conclude la dettagliatissima storiella contenuta nel trafiletto delle istruzioni. Accidenti, quanta quantità di particolari! E secondo voi basta questa storiellina per invogliare a caricare questo giochetto? Direi proprio di no...

Se a questo si aggiunge una grafica (se così è lecito chiamarla, NdD) mediocre, un sonoro quasi del tutto inesistente e un controllo pietoso cosa ne può risultare?

La domanda è più semplice di quato possa sembrare: una emerita schifezza.

Non posso credere che nessuno sia più in grado di tirare fuori qualcosa di buono dal mio amato C64, non può essere questa la meravigliosa macchina che mi ha accompagnato nella mia infanzia e nella mia adolescenza!

Hey, un momento, forse c'è un'altra soluzione: sono i programmatori che si sono messi in testa di fare un gioco brutto! Il C64 non è morto, ma sono loro che lo vogliono portare a miglior vita!

Scusatemi la sfuriata, ma in questo caso è più che giustificata. (Almeno lo spero! NdD).

a- il nostro eorie, dimentico delle vertigini, si appresta al grande salto...

b- la presentazione del gioco è già un pessimo presagio

c- e speriamo che quel fungo velenoso non crolli

d- un altro fungo. Ma la musica non cambia

DAVE

Sono estremamente contrariato! Non mi sarei aspettato mai di vedere tali schifezze all'alba del 1993! Ma dove andremo a finire di questo passo? La grafica è orribile, degna dei peggiori programmini basic che utilizzano i famigerati caratteri grafici. Non sperate che la giocabilità sia migliore, dal momento che è decisamente ingiocabile, soprattutto quando il vostro personaggio salta.

PRESENTAZIONE	**20%**
Quale presentazione?	
GRAFICA	**20%**
Quale grafica?	
SONORO	**20%**
Quale sonoro?	
APPETIBILITÀ	**20%**
Quale appetibilità?	
LONGEVITÀ	**20%**
Quale longevità?	
GLOBALE	**20%**
Anche i ricchi piangono.	

JAHANGIR KHAN WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

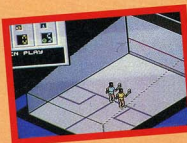
64 KRISALIS cassetta

Davvero niente male questa simulazione di squash. Non abbiamo nessun termine di paragone, essendo l'unico prodotto dedicato a questo sport, ma mi sento in grado di affermare che J.K.Squash è un ottimo prodotto con un tasso elevato di longevità. E' un budget interessante che consiglierei a tutti coloro si sono persi la prima uscita.

La Krisalis ci ripropone un successo uscito durante la metà dello scorso anno, su uno sport in espansione nel nostro paese: lo squash.

Lo squash è uno sport molto interessante. Fino a qualche anno fa, lo si praticava solo in pochi paesi nel mondo, ma ora gli italiani (me compreso), si sono accorti che giocare a squash rinforza la salute, mantiene in forma, aumenta il colpo d'occhio (sempre

che una pallina non vi colpisce direttamente appunto in uno dei vosti organi fondamentali) e sopratutto può essere un buon sostituto di una dieta (visto che dopo 30 minuti di gioco avete consumato circa 1000 Calorie e la vostra sete potrebbe essere paragonata ad un cammello che non beve da settimane).

Esiste allora un metodo molto più facile per giocare a questo sport: il nostro fantastico Commodore 64. Non tutti però conoscono le regole fondamentali e proprio per questo motivo cercherò di spiegarle velocemente: una partita si svolge sulla distanza di uno o tre set (a seconda della competizione) e si vince a 9 punti. Nel caso due giocatori si trovino 8 pari, quello che fino ad un momento prima era in svantaggio dediderà a suo piacimento se la partita deve terminare a 9 punti o a 10. Il compito di ogni giocatore è di colpire la pallina e inviarla violentemente o dolcemente contro il muro principale; a seconda della propria volontà e fantasia, è possibile spedire la pallina sui muri laterali e anche su quello opposto, generalmente di vetro, creando vere e proprie azioni spettacolari; il punto viene assegnato quando un giocatore in battuta, altrimenti ci sarà solamente il cambio palla, riesce a compiere un tiro che, dopo aver colpito il muro principale, tocca due volte per terra.

In questo gioco, dopo un poco di pratica, riuscirete ad effettuare scambi interminabili degni del migliore campione anche se battere Jahangir Khan resta e resterà per sempre un utopia.

A: I giocatori si stringono la mano sportivamente, ma quando avranno finito probabilmente si tireranno la racchetta in testa.

B: Ecco in battuta il vostro avversario; attenzione ai colpi bassi...

PRESENTAZIONE 85%

Moltissime opzioni da scegliere come campionato o allenamento, oppure la possibilità di cambiare pallina a seconda della velocita alla quale siamo in grado di affrontare.

GRAFICA 76%

Nulla di eccezionale, ma l'impostazione del campo è positiva e il gioco è perfettamente fluido.

SONORO 72%

Giocare a squash dal vivo non produce nessun tipo di rumore caratteristico, di conseguenza la Krisalis si è arrangiata come poteva.

APPETIBILITA' 84%

Vi devono piacere questi sport. Se il tennis vi entusiasma o il Ping Pong è la vostra passione non esitate acquistatelo.

LONGEVITA' 80%

La possibilità di effettuare un campionato e giocare anche contro un amico aumentano la percentuale di giocabilità che può ridursi se mancate di fantasia in questo gioco.

GLOBALE 82%

Un budget interessante anche se gli appassionati non se lo erano certamente fatto sfuggire.

64 MICROPROSE

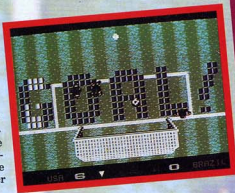
MICROPROSE

Il più bel gioco di calcio di tutti i tempi (e Emlyn Huges dove lo metti? NdBDM) è tornato in versione budget: finalmente! Quando uscì quattro anni fa fece scalpore per la grafica, il sonoro e tutto il resto. Un vero capolavoro che permetteva di cimentarsi in una coppa del mondo (con i gironi variabili di volta in volta), un modo arcade in stile coin-op, fare pratica, giocare uno contro l'altro, in un campo regolare undici contro undici, o in un campo al coperto cinque contro cinque, regolare alcuni parametri (condizioni atmosferiche, replay, banana power (alias tiro ad effetto), ecc. ecc.) e un sacco

Mettiamola così, quel rompiscatole di Shin mi ha costretto a scrivere un commento su Microprose Soccer, ed ecco perché abbiamo una recensione di un budget con ben due pareri (sempre che non si accodi qualcun altro!). A dispetto del voto incredibile che prese all'epoca della uscita, Microprose Soccer non può essere definito come un vero gioco di calcio: basta pigliare la palla e andare verso la rete, il computer non si oppone più di tanto - a qualsiasi livello di difficoltà. In effetti, si potrebbe paragonare a uno shoot'em up sul piano della strategia... Per il resto, è più che buono: la grafica è eccellente, le opzioni numerose, i giocatori rispondono bene ai comandi e c'è la possibilità di giocare a "calcetto", il che fornisce un sufficiente cambiamento rispetto al solito. Il miglior gioco di calcio su C64 rimane Emlyn Huges, fate voi il resto.

Eh, no, caro Marco! Non scendiamo in puerili discussioni tipo "Denaris è meglio di Armalyte" oppure "il Bravosimac è più bello del Gelataio": il miglior calcio è Microprose Soccer!! E adesso che mi sono messo allo stesso vostro livello, faccio pure il mio insindacabile commento che sancisce questo gioco come un acquisto OBBLIGATORIO. Chiaro? La grafica è semplicemente meraviglioso, con sprites in hi-res che sembrano tirati giù direttamente dall'amiga, ed un sonoro davvero fatto bene: se poi aggiungiamo che è uno dei giochi più giocabili della storia....

SOCCER

di altre cose che lo rendevano una vera chicca. Si poteva scegliere se avere durante il gioco colonna sonora ed effetti o solo quest'ultimi e anche da questo punto di vista la realizzazione era impeccabile. Insomma veramente grande, in tutto e per tutto!

Sono triste, terribilmente triste per quello che ho letto nell'editoriale; ma è proprio per questo che ho deciso di aggiungere un commento a Microprose Soccer; uno dei giochi che ha contribuito alla esplosione del 64 nel mondo videoludico così come ZZAP! ha fatto appassionare migliaia di lettori con i suoi articoli demenziali ma sempre descrittivi e chiari. Bando alle ciance comunque e parliamo di questo Microsoccer che, amio parere rimane uno dei migliori giochi di calcio mai visti sul 64 (anche se io preferisco Emlyn Hughes); l'impatto grafico è la prima cosa che si nota, accompagnato anche da un ottimo sonoro e da una giocabilità da primato; l'unica cosa che ho da rimprovare a questo "classico" è la pressochè inesistente strategia necessaria per vincere. Ad ogni modo un must!!!

Non credo alle mie fosche pupille!!! Microprose Scccer è tornato, più crudele e più spietato! E' il gioco di calcio per eccellenza! E' il più bello graficamente, musicalmente, per la giocabilità (beh qui ci sarebbe da fare un bel referendum, visto che io preferivo Emlyn Huges International Soccer, ma in redazione sembro essere l'unico...), per la longevità, vari tipi di gioco e tutto il resto. E' stato un capolavoro al suo tempo (l'88 se non mi sbaglio) e lo è tutt'ora, basta pensare che alla fiera di Giokando nel nostro stand erano presenti il Super Famicom, il Megadrive, il C-64 e un PC 286 e che sul C-64 c'era Microprose Soccer... Provate un po' a indovinare quale computer (o console) era più assediato?

PRESENTAZIONE 92%

Il gioco è rimasto inalterato, quindi le opzioni ci sono TUTTE! Non c'è più il manualone in stile Micro Prose, ma per fortuna non è un simulatore di volo...

GRAFICA 96%

Bellissima, con sprite in alta risoluzione e animazioni fluide, peccato che il pallone non ruoti.

SONORO 87%

Molto bella la colonna sonora escludibile. Idem per gli effetti.

APPETIBILITA' 91%

E' grande ancora oggi!

LONGEVITA' 97%

In quel fatidico gennaio'89 prese la bellezza di cento per cento, oggi no! Ma resta certamente molto valido

GLOBALE 94%

Nel globale considero migliore EHIS, tuttavia resta un grandissimo gioco di calcio.

GREYSTORM 64

Il lavoro del redattore non è mai stato facile, fin dai tempi di Adamo ed Eva ai redattori toccava scrivere un sacco di articoli nel minor tempo possibile. Questo perché i caporedattori, razza superiore (così almeno la pensano loro, ma io non è che sono poi così d'accordo, NdD) pretendevano, fin da allora, il materiale entro il giorno stabilito. E così il povero Dave (che poi sarei io, NdD) ed altri tristi e miseri redattori sono costretti a lavorare anche di notte (anzi, soprattutto di notte, visto che durante il giorno ci sono tante altre belle cose da fare, come giocare, andare in giro, corteggiare le ragazze che si incontrano sul metrò eccetera eccetera...).

Che fare? Come agire per opporsi a questa crudeltà inaudita, che viola persino i diritti dell'uomo. Esiste un modo per ovviare a questo "piccolo" inconveniente?
La risposta mi venne dopo tante ore meditative: semplice, visto che vi avevo parlato, o almeno accennato, dei crudelissimi caporedattori del passato, perché non fare un viaggio nel tempo ed eliminarli uno ad uno (e già che siamo di passaggio anche Dante Alighieri, Alessandro Manzoni, Cicerone, Livio eccetera).
Primo problema da superare: fino ad ora nessuno era mai riuscito a costruire una macchina del tempo. Beh, questo problema non era poi così difficile da ovviare, bastava costruirsene una. Facile vero? Dopo due lunghi mesi di progettazione, finalmete la macchina fu pronta e fu battezzata motorola 680 (per ovvi riferimeti al famoso processore 68.000).
La macchina era stata ricavata da una vecchia botte di vino piena di ragnatele (indispensabili per il trapasso temporale), mezzo Commodore Vic 20 come computer di bordo, un triciclo del nonno munito di tre belle ruotine quasi quadrate come carrello di soste-

A

B

C

A- dove andiamo in gita domenica pomeriggio?

B- salta, spara, scappa: se no ti ammazzano!!

C- Concittadini! siamo qui riuniti in questa pubblica piazza...

DAVE

OK, OK, la recensione me la sono dovuta inventare di sana pianta, ma questo solamente perché ho smarrito il libretto di istruzioni e deve essere finito nel famigerato buco redazionale di cui tanto si parla qui in redazione. Se la mia ultima fatica non vi è piaciuta arrangiatevi...
Ma ora parliamo un po', finalmente, del gioco in questione: devo ammettere di essere partito un po' prevenuto verso questo titolo, ma ora, almeno in parte, mi sono ricreduto: la grafica non è poi così malvagia, con fondali a volte buoni a volte accettabili, in cui si intravede qualche sole che tramonta qua e là. I personaggi sono stati disegnati abbastanza chiaramente, anche se non condivido molto le scelte cromatiche, che tendono a "mischiare" i colori. Il controllo è abbastanza rapido, anche se è molto facile cadere nei precipizi (basta sbagliare di mezzo pixel). Il sonoro è nella media, con, ogni tanto, qualche passaggio molto orecchiabile. Insomma un gioco non tanto eccezionale ma neppure così malvagio, che merita senza dubbio un'occhiata.

gno, tre ruotine della slot machine come controllo temporale (ovviamente casuale) e il buon vecchio flusso canalizzatore (preso in prestito dalla saga di Ritorno al Futuro).
Ora passiamo alla fase due: andare a scartabellare in biblioteca per trovare le fonti ove indirizzare i nostri crimini. Per esempio il caporedattore della rivista Ppiccon!, ancora scritta su pagine formate da lastre di pietra unite da un fil di ferro. Questa rivita si occupava dei giochi che tanto piacevano ai contadinozzi ignoranti del paleolitico, come lo schiaffo del soldato (anche se il soldato non l'avevano ancora inventato) il tris (che allora si giocava in un campo di grano con le mucche (le X) e i buoi (i pallini), ed altre tavanate del genere. La rivista in questione in parole povere recensiva questi primordiali giochini e gli assegnava un voto e diversi bollini (rem Schifida, Giocum Tiepidum, Giocum Caldum, Medaglia Orata). Ppiccon era capeggiata da un certo Pauluccius, spietato con i suoi redattori (soprattutto con un certo Davide Ghiandae NdP) quanto amante della scaccolazione pubblica (era da tutti risaputo). Questo fetecchioso individuo osava pretendere il materiale in tempi pressoché assurdi (direi intorno ai 15 minuti) altrimenti c'era la forca lì ad aspettare.
Un altro esempio di spietata crudeltà è rapresentato dal caporedattore della rivista Consoli Mania, ovvero la "mania del console" che interamente dedicata ai giovani consoli di successo che desideravano rendersi amati presso la corte di Giulio Cesare. Non sappiamo molto sul caporadattore di questa fantomatica rivista, sappiamo solo che veniva descritto da Ovidio come "vir pelosissimus in corpore sineque cervello". Questa pubblicazione, a differenza di quella precedente, era scritta a mano dai frati scalzi e sbarbati nella piccola abbazia di Morimondo, su pergamene ricavate da pellami di pecora castrata essicati al sole del mattino.
Potrei riportarvi altri innumerevoli esempi di riviste come queste, in cui capeggiava la crudeltà verso i propri simili, ma questo non è né il tempo né il luogo per trastullarsi così.
Io ho creato la macchina e ho ricercato le fonti, ma questo non vuole affatto dire che io debba anche compiere la missione: che ne direste di compierla voi al mio posto? Non è poi un'idea così brutta, regalereste un sorriso a questi poveri redattori schiacciati dalla violenza (ovviamente, rimossi dalla storia questi esempi di crudeltà, la realtà attuale risulterebbe notevolmente migliorata, almeno per noi).

D
Non sono d'accordo con Dave, e questo perchè Greystorm mi sembra realizzato decisamente bene: la grafica è molto bella, e secondo me fa largo uso del colore. Ed in modo opportuno. Tuttavia mi è sembrato piuttosto difficile: gli sprites che vi vengono incontro sono tanti, e molto spesso è difficile reagire agli attacchi nemici. Ma per chi ama i platform "alla Hawckeye" è certamente l'ideale. Buono anche il sonoro.

E

F

D- ....Per mangiarci una pizza!!

E- uff, per stavolta l'ho scampata!!!

F- e dopo aver scopiazzato da hawckeye... Ecco una copia sputata di Mith!!

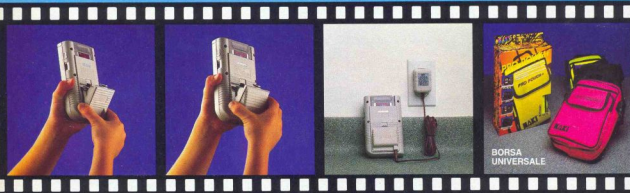
PRESENTAZIONE 80%
Un po' di parallasse non guasta mai...

GRAFICA 78%
Non sfrutta al 100% le potenzialità del computer, ma fa certamente il suo dovere. Belli gli sprites.

SONORO 80%
Sembra sfruttare abbastanza la potenza del SID.

APPETIBILITA' 80%
Con la storia che ci ho fatto su non potete non giocarlo (potrei offendermi).

LONGEVITA' 70%
Dopo un po' risulta noiosetto.

GLOBALE 76%
Mah, chi lo sa... Provate pure a guardarlo!

64 KIXX cassetta

Chi si ricorda di questo vetusto coin-op della Sega? Come nessuno! Beh, allora non sono il solo...

No, scherzi a parte, oltre alla versione per C64 mi è capitato di vedere, per qualche frazione di secondo, anche la cartuccia per MD, quindi mi posso giustamente ritenere un vero e proprio afecionados di Crack Down (caspita, ma allora se lo avessi giocato per molto tempo, te lo saresti pure portato a letto... NdP). CD è il classico gioco senza grafica ed effetti spettacolari che è divertente da giocare in due simultaneamente, dal momento che lo schermo di gioco viene diviso equamente in due parti (una per il player 1, l'altra per il player 2, NdD), non richiede un'eccessiva abilità e strategia e si lascia giocare senza troppa fatica, ma non per tempi eccezionalmente lunghi (in parole povere, dopo un po' ci si rompono le scatole...).I protagonisti di questa rocambolesca ed esoterica nonché esegetica avventura non sono nient'altro che due figaccioni muscolosi e nerboruti senza molto sale in zucca, convinti di poter disintegrare tutto ciò che gli si para davanti con i loro possenti bicipiti e con le tonnellate di proiettili che si portano appresso.

Il gioco è diviso in ventiquattro livelli distinti, in cui si deve fare sempre le stesse cose: a) cercare le X e piazzare l'esplosivo. b) Dopo avere fatto ciò svolazzare più in fretta possibile per uscire dalla zona, prima che l'atmosfera diventi un tantino irrespirabile ed esplosiva. Nei livelli di gioco troverete anche svariate munizioni da raccogliere, che vi renderanno la vita un po' meno dura.

Alla fine, dopo aver eliminato tutte le guardie verdi (esperte in arti marziali) e quelle arancioni (esperte tiratrici e fanatiche religiose) dovrete scovare il malvagio Doctor K e uccidere anche lui. Un gioco, insomma, in cui la violenza è il nostro pane quotidiano.

a

b

c

d

Mentre Paolo è un vero fan di Crack Down, devo dire che a me non è piaciuta particolarmente neanche la versione Mega Drive (che non è poi così diversa da quella per il piccolo Commodore), in quanto lo schema di gioco non varia mai ed è sempre, inesorabilmente, uguale. La grafica è piccola e ridotta all'osso, ma svolge abbastanza bene il suo dovere, mentre il sonoro è, alla lunga un po' ripetitivo. La giocabilità non è eccezionale, ma non occore una grande maestria per controllare il proprio personaggio, insomma, CD vi potrà donare diverse ore di divertimento, ma niente di più, non aspettatevi quindi il gioco della vostra vita. Secondo me, con la penuria di titoli disponibili per C64, vale la pena di comprarlo, al prezzo a cui è venduto... Altrimenti continuate pure a giocare ad R-Type o Denaris.

DAVE

a- all'inizio del secondo livello...
b- bomba piazzata, bomba fortunata
c- hey, dave, come va li da te?
d- tutto bene, grazie!!

PRESENTAZIONE 65%

Un logo scritto abbastanza bene, istruzioni microscopiche e musichetta accettabile.

GRAFICA 70%

Minuziosa, ma può svolgere sufficientemente il suo dovere.

SONORO 70%

Non è male, ma dopo un po' stufa...

APPETIBILITA' 60%

La scarsa fama del coin-op non può aiutare molto CD.

LONGEVITA' 65%

Se giocato in due è abbastanza divertente, e vi regalerà qualche bella oretta di divertimento videoludico.

GLOBALE 70%

Che dire? Al prezzo a cui è venduto potete anche comprarlo, ma non aspettatevi nulla di eccezionale.

OGNI MESE IN EDICOLA

64 ZEPPELIN cassetta

ARNIE

Arnie, Arnie! Ti sbrighi? Dai che sto per scolare gli spaghetti alla matriciana! Va bene cara, vado a comprarmi le sigarette e ritorno per mezzogiorno, OK? Sì, ma non ti sporcare la camicia, che te l'ho appena lavata! Sì cara... E non ti fermare in quel bar malfamato a ubriacarti con quei bifolchi che chiami amici come fai di solito, chiaro?... Sì cara...

quanto pare la solita routine quotidiana non deve piacere molto al nostro caro vecchio Arnie, che dopo una breve pausa di meritato riposo, decide, suo malgrado, di ritornare ad indossare la sua fida tuta veredone mimentico impugnando, ancora una volta, la sua fida lupara (da leggersi la moglie è una rompipalle)...
Prima del suo sfortunato matrimonio Arnie aveva infatti ricevuto la medaglia al valore nei marines, quale posto migliore allora, per sbarazzarsi della fetosa consorte ovviamente, di una bella giungla nei pressi di Sàigon?
Beh, detto e fatto Arnie prese il primo aereo diretto in Vietnam e ricontattò il suo vecchio generale, che, contento e soddisfatto di rivedere il suo uomo migliore, gli affibbiò in men che non si dica una delicatissima missione, quella di andare in avan scoperta nei territori nemici. La cosa non piaque molto ad Arnie, ma

il pensiero di tornare dalla moglie lo terrorizzava di più e allora accettò.
Arnie è, in parole povere, un omettino microscopico (quasi quasi è necessaria una bella lente di ingrandimento per poterlo vedere) che compare appena premete il tasto fire e chedovete movere con il vostro joystick. Ma attenzione! L'omettino non deve essere mosso a caso, bisogna altresì seguire un percorso prestabilito da alcune frecce luminose (che vi indicano la direzione da seguire) ed evitare la miriade di preoiettili che gli altri omettini come voi vi sparano addosso.
Sono alquanto stupito da questo giochetto, soprattutto dal nome del programmatore che l'ha realizzato: Chris Butler. Vi dice niente? Beh, sono sicuro che gli afecionados di Zzap! lo ricorderanno sicuramente, in quanto fu lui a realizzare il leggendario Ghosts'n Goblens e lo spassoso Power Drift (per fare solo qualche esempio), vere pietre miliari dei giochi per il Commodore 64. La domanda che più mi assilla è la seguente: perché cadere così in basso?

DAVE

Aarghh! Come è possibile? Dove è andato a finire uno dei miei programmatori del cuore? Da cosa è stato causato il salto di qualità (ovviamente verso il basso) che ha portato da giochi come Power Drift a giochetti come Arnie? Non so proprio come spiegarmelo... Ma bando ai moralismi e parliamo un po' di questa bella cassetta: la grafica è quasi monocromatica (tre colori in croce), con disposizione isometrica (almeno questo era l'intento di fondo) e sprite minuscoli (una formica in scala 1:1). l'unica nota positiva è rappresentata dallo scroll multidirezionale, davvero molto fluido; il sonoro è inesistente e si limita a qualche blando e scarso effettuccio, la giocabilità addirittura non c'è... Che pena, datelo al mio cane!

PRESENTAZIONE 30%
Dov'è la presentazione?

GRAFICA 65%
La parte migliore del gioco sicuramente.

SONORO 40%
Dov'è il sonoro?

APPETIBILITA' 60%
La penuria di giochi nuovi per C64 potrebbe anche spingervi a comprarlo...

LONGEVITA' 10%
Ma la delusione è inevitabile...

GLOBALE 45%
Da utilizzare esclusivamente nei momenti in cui vorreste suicidarvi...

Q 10 TAN

A ZEPPELIN cassetta

Ragazzi è avvenuto un miracolo: la Zeppelin ci ha inviato in redazione un altro bel giochino per l' Amstrad!!! Infatti, dopo aver parlato nel numero scorso di calcio, samurai, automobili, ecc., è la volta di un videogioco ambientato nei cieli e che vede come protagonista uno dei miei aerei preferiti: il Fairchild Republic A 10, che, come potete osservare dal titolo, nel gioco ha assunto un falso nome (almeno io penso che sia falsa, perchè non ho mai letto che questo glorioso aereo sia mai stato denominato con la sigla "Q 10"; se dovessi aver sbagliato, vi prego però di farmelo sapere). Appena ho avuto visto questa cassetta, mi ha assalito una tremenda curiosità: volevo vedere cosa avevano ideato i programmatori attorno all'A 10. Devo dire che il gioco è abbastanza fedele alla realtà, soprattutto per quel che riguarda la natura di questo monoposto d'appoggio ravvicinato e il suo armamento. Infatti nel gioco uno dei vostri compiti sarà quello di distruggere i carri armati nemici che vi capitano a tiro (come gli esperti piloti che guidano l'A 10); inoltre il Q 10 è dotato di un potente cannoncino (nella realtà si tratta di un poderoso cannone a sette canne rotanti) e può sganciare un gran numero di bombe (l'A 10 può contare su vari tipi di ordigni esplosivi, alloggiati su sette piloni, per un carico complessivo di 7258 kg).Ma esaminiamo più in particolare questo shoot 'em up. Come avrete ormai capito, voi impersonate un aitante e coraggioso pilota alla guida del Q 10, con il compito di portare scompiglio tra le fila nemiche. Dovrete blastare carri armati e caccia avversari, che non vi daranno tregua. Un consiglio: se vedete aerei diversi dagli altri caccia, non lasciateveli scappare, perchè il loro abbattimento vi darà la possibilità di raccogliere un bonus molto

a

A: Dalla schermata iniziale si può vedere come sia "massiccio" il Q-10

B: Provate a contare i nemici di questa schermata (sono ben 13,ndGK)

C: (La posizione nelle hi-score dall' intrepido Jack, dimostra quanto sia bravo il nostro Giancarlo, ndP)

b

c

d

D: (Come vedi sono molto più bravo di quanto tu creda, ndGK)

E: E questo bestione cosa vuole da me?

F: La mancanza della pausa non mi ha permesso di fare una foto migliore.....Ma il punteggio era così alto.....

e

ormai vi sembrerà di aver terminato la vostra missione, un aereo enorme, rispetto alle vostre dimensioni, vi si parerà davanti, cercando di distruggervi con ogni mezzo. Inutile dirvi che annientarlo è assai difficile, così come evitare i suoi colpi micidiali, ma, se sarete co-

f

KBUSTER

importante; infatti, una volta raccolto, un aereo si porterà sopra al Q 10, aumentando così la vostra potenza di fuoco. Un altro bonus della stessa natura vi permetterà di avere poi un altro fedele alleato, posizionato però sotto al vostro veivolo. Infine, quando

sì abili da riuscirvi, potrete accedere al livello successivo e quindi ad una nuova missione. Per quanto concerne la grafica... mi dispiace ma dovrete leggervi il commento. E allora? Cosa aspettate? Volete forse rileggervi la recensione? No? E beccatevi il commento allora!!!

Wow!!! Era ora che qualcuno si decidesse a farmi divertire anche con uno shoot 'em up! Infatti da un po' di tempo ero attratto solo da giochi di simulazione o da adventure, perchè i kill 'em all (come li chiamo io, da buon metallaro) dopo due o tre partite mi annoiavano. Questo Q 10 TANKBUSTER ha invece stravolto i miei gusti, sarà perchè il protagonista del gioco è un aereo veramente massiccio, che mi è sempre piaciuto, sarà perchè la grafica è decisamente molto ben fatta (lo scroll è veramente molto buono).L' unico appunto che si può fare è alla scelta cromatica: i vostri proiettili sono rosso chiaro e quelli nemici sono arancio scuro, cosa che rende molto difficile la loro distinzione, se non ad abbattimento avvenuto (sia del nemico, sia vostro!!!). Però c'è una cosa che mi è sembrata strana: nella schermata di gioco si vede il pannello di controllo del vostro Q 10, come nei simulatori di volo, il che fa un bell' effetto; però i vostri nemici ed il vostro aereo si vedono di fianco con un scroll verso destra.Non trovate che sia veramente insolito? Comunque ciò non pregiudica assolutamente questo, lo ripeto, bel giochino.

JACK

PRESENTAZIONE 80%

La schermata iniziale è ben fatta, così come le spiegazioni sulla cassetta (con tanto di schemino per indicarvi tutte le direzioni in cui potrete muovere il vostro mezzo).

GRAFICA 83%

Il voto sarebbe stato più alto di due o tre punti, se non fosse per i colori dei vari proiettili (vedi commento)...

SONORO 70%

Dopo la musichetta iniziale, i soliti bip funzionali.

APPETIBILITA' 84%

Se uno conosce l' aereo non può fare a meno di giocarci, se uno non lo conosce ci gioca perchè glielo dico io!!!

LONGEVITA' 82%

Se vi prende non vi molla più, altrimenti non comprate più shoot 'em up!!!

GLOBALE 83%

Mi è proprio piaciuto e non sto a ripetervi i motivi (se non li sapete, non fate i furbi e leggetevi la recensione!).

BUONE FESTE E FELICE ANNO NUOVO CON

BOVABYTE

(La rivista che ti augura Buona Pasqua)

Purtroppo non siamo riusciti a strappare l'intervista promessavi nel mese scorso, sapete come sono questi sportivi famosi: a volte si comportano come delle star. Ma non preoccupatevi: l'intervista c'è, e...

BUONA PASQUA A TUTTI!

Come ben saprete dalle uova di cioccolato che risplendono nelle vetrine dei negozi di tutto il mondo, è finalmente giunta una festa che tutti quanti aspettavamo con gioia e tepidazione: è di nuovo Pasqua! Forza, allora, abbuffiamoci con il cioccolato e divertiamoci con le sorprese, senza ovviamente dimenticarci quella bella settimana di vacanza in cui non si dovrà andare a scuola!! Bene, adesso che abbiamo fatto i nostri auguri, passiamo necessariamente a ringraziare tutti coloro che, in questi mesi, sono stati fonte di ispirazione o tangibile aiuto in termini di idee per gli angoli di BovaByte. Ci sembra il modo migliore per finire il 1992 in allegria: Alberto Pallanza ("Henry Handsomeman"), la Ferrero (per il "corso di lingue accelerato"), Bruno Tapparo ("Lloyd Nicelife JR"), Marco Noceti ("Franz Becchinbauer"), Ermanno e tutta la Tavernetta di Alassio, Gabriele Tarsia Incuria, Davide Cipolla, Scuola Guida Ferrari di Vigevano (per i segnali stradali), Carolina Fontane, Roberto Conatrali, Luca, Giorgio, Alfio e tutto il Kaos Musicol Club, Rudy Mascheretti, Tony Reale, Roberto Mangiaterra, Andrea Cavallotti (per i disegni del fumetto di Geims Tonn), Luciana Cavanna per l'ispirazione, la Bo Frost per i suoi surgelati, e un sacco di altra gente...

BovaByte vi svela i segreti della Divina Commedia

IL MITO DI PERITONE ULCERO

a cura del Premio Nobel per la letteratura Giancarlo Albertinazzi

Se pensate che Dante Alighieri, padre della lingua e della letteratura italiana, avesse usato tutti i personaggi da lui inventati, vi siete sbagliati.....
Un cugino molto caro a Dante fu colpito nell'anno 1289 da una malattia molto strana (ai nostri giorni la chiamiamo familiarmente "appendicite"),provocata molto probabilmente dalle ingenti quantità di cibo ingerite, che lo aveva portato alla morte. I molti dottori che lo visitarono e che cercavano di curarlo gli fecero più male che bene e gli fecero patire le "pene dell'Inferno". Dante ne rimase molto colpito sia dai dolori lancinanti provati dal cugino sia dalla ferita che l'infezione gli aveva aperto sulla pancia. Fu così che la sua fantasia partorì il mito di Peritone Ulcero (il nome la dice molto lunga... Ora è ancora più ampio il debito della nostra lingua nei confronti del Poeta). In un primo momento l'Esimio pensò di includerlo nel suo progetto letterario (la Divina Commedia) in un girone infernale: quello dei golosi (inizialmente denominati "mangioni" e anche "pozzi senza fondo"). La pena che Dante pensò di far patire a questi dannati, rispettando la legge del Contrappasso (altrimenti detta legge del Contrabbasso dai più affezionati), fu quella che li vedeva distesi su un letto, in preda a dolori atroci con una vistosa ferita nella parte bassa dell'addome, circondati da diavoli travestiti da dottori che sperimentavano ogni tipo di diabolica terapia. Peritone Ulcero doveva essere il personaggio esemplare con cui avrebbe dovuto parlare il "pellegrino" e sotto le sue spoglie si sarebbe celato il cugino. Ma pochi mesi dopo il triste evento, il Poeta venne a sapere una notizia che lo sconvolse profondamente: il suo "caro" cuginetto aveva una tresca con la famosa Beatrice!!! Da quel momento l'idea di rendere immortale con la sua poesia un tipo simile gli passò subito dalla mente, e, come ben sapete, i golosi furono descritti in modo diverso. Ma riguardo ad una cosa non è ancora stato scoperto nulla: cosa ha raccontato a Dante o cosa gli ha fatto Beatrice per mantenere il ruolo di "first lady" (insieme con la Madonna) nella Commedia? Il mistero è ancora fitto!!!

LE INTERVISTE DI BOVABYTE: POLIPHONIC SYNTAX

Incredibile, fantasmagorico, sbuccellucherante!! Non avete idea dello scoop che stiamo per proporvi. Bene, il fatto è che, camminando un po' sotto i ponti di Milano, abbiamo incontrato il famosissimo gruppo rock progressivo psichedelico tedesco, reso ultimamente famoso dal loro ultimo successo "Nothing for Money", di cui vi avevamo parlato nel TG BB di qualche mese fa. Ma passiamo alle presentazioni.

Paolo: Salve, ragazzi. Voi siete i poliphonic Syntax, o sbaglio?

Ivan: Ja, ma occhien a non dirlo troppo in giren o i fans ci raggiungono e ci assalgono?

Dave: Capisco, essere famosi, ricercati da tutti. E' logico che fuggiate dalle mille luci della città per mangiare un panino semi-freddo nell'oscurità del quartiere povero della metropoli...

Franz: Ma kuale rifugiarsi... Siamo arrifaten qua senza manco una lira ed abbiamo dovuto ateguarci alle ristrettezze ekonomichen

Paolo: bhè, se non siete inseguiti dalle fan, siete sempre seguiti dai creditori. Godete comunque di una certa popolarità.

Ivan: $%@#$@*©¡¡

Dave: Ehm, scusalo. Sai, non voleva offenderti...

Paolo: già, cosa sono quelle catene? E perché, se mi permette, quella svastica?

Ivan: Insomma, si può sapere voi due chi siete?

Bovas: Ma come? Non lo sai? Siamo la mitica redazione di BovaByte!! Un giornale famosissimo, conosciutissimo...

Franz: già, così conosciuto che che cercate gli scoop sotto i ponti... E tu cosa stai facendo!? Non rubarmi la salsiccia! L'ho rambata l'altro ieri al supermercato qui vicino!

Paolo: dai, Dave, fa il bravo, restituisci la salsiccia.

Dave: uhmmm, qualcosa non quadra: prima parlavate come le Sturmtruppen, adesso invece parlate in Italiano. Com'è `sta storia?

Ivan: Bhè, sai com'è... Band inglesi ce ne sono tante... Gli italiani non hanno mai avuto tanto successo, e così...

Bovas: bravi, bravi, e così avete turlupinato tutti fingendovi tedeschi! Vabbè, amen. Ditemi un po', come mai avete inciso un nastro vuoto e l'avete intitolato "Nothing for Money"?

Franz: direi che siamo stati onesti: sul disco non è registrato nulla, e averlo chiamato "Nothing for Money" è stato un segno di grande civiltà: l'ascoltatore era ben avvisato di ciò che comprava!!

Paolo: Lasciamo perdere... Ok, almeno però ditemi se c'era qualche motivazione sociologica dietro questa vostra bizzarra iniziativa.

Ivan: Ci siamo guardati incontro. E ci siamo detti "che mondo di merda!": ce n'è davvero di tutti i tipi: di Alano, di Pastore Tedesco, di Barboncino... E non un individuo civile che si armi di paletta! In ogni caso, attorno a noi c'era il VUOTO. Un vuoto tanto più grave quanto se ne ammirava la natura. Un vuoto di sentimenti, di ideali. E così abbiamo rispolverato una sentenza famosa del nostro maestro spirituale: Giovanni Divino Zeus Donato. Egli un giorno disse "Certi silenzi hanno un suono stridulo". E noi abbiamo interiorizzato questo elevato concetto e l'abbiamo trasmuta-

to in arte.
Dave: E così avete messo in giro una registrazione vuota, pretendendo i diritti d'autore addirittura sulle cassette vergini. In un primo tempo vi aveva reso miliardari: cosa diavolo ci fate sotto un ponte a mendicare due lire?
Franz: Eh , sai, i tempo cambiano. E poi la Sony, la TDK, la That's e tante altre hanno esposto una denuncia per truffa nei nostri confronti... E il giudice ha dato loro ragione, sequestrando tutto il nostro lavoro di anni e mandando all'aria quello che avrebbe potuto essere il successo più originale di tutti i tempi!
Paolo: "Successo originale". Davvero un bel modo per chiamare una truffa. Va bhè, amen. Avete qualche progetto per il futuro?
Ivan: Tanto per cominciare, ripresentarci al pubblico con una nuova immagine, un nuovo nome, una plastica facciale... E poi scrivere nuovamente canzoni, che parlino del vuoto e dei problemi dell'umanità.
UEEEEEEE UEEEE!
Appuntato: Documenda...
Franz & Ivan, ammanettati: Bhè, per stavolta basta così, purtroppo dobbiamo andare. Dobbiamo fare una lunga tournee per i carceri più conosciuti della zona. Sapete, con tutti i vip che ultimamente ci sono finiti dentro, speriamo di raggranellare qualche lirett...
Purtroppo i leader del gruppo sono dovuti scappare repentinamente, e quindi l'intervista termina qui. A presto. Si spera...

ORA DI MATEMATIKA

Non conoscete il semplice concetto di equazione? Semplicissimo: si tratta di un'incognita X che va a cavallo. Comunque, se la cosa vi dice ancora poco, legete il resto:

1) EQUAZIONI INTRINSECHE

Praticamente impossibili da risolvere, mantengono anacronisticamente celate le loro soluzioni, ed uno studente di media intelligenza dopo dieci minuti desiste. Non si contano i cretini che sono morti di ictus cerebrale dopo quattro ore che cercavano di scovarne le radici...

2) EQUAZIONI ASSASSINE

Sono una vera e propria stupidaggine da risolvere, e per tanto le incognite si sono organizzate in una potentissima falange criminale, in grado di annientare fisicamente ogni probabile solutore. Se sfogliando distrattamente un libro di matematica, doveste improvvisamente trovarvi con una magnum 44 puntata addosso, girate immediatamente pagina. Oppure strappatela e fateci un aeroplanino. E' meglio.

3) EQUAZIONI SUICIDE

Sono le più tristi tra le equazioni, tanto che hanno portato i loro problemi esistenziali alle estreme conseguenze. Potrebbe capitarvi di trovare una X impiccata alle corde dello zaino, oppure di vedere un'incognita correre a tutta birra fuori dal foglio, per sfracellarsi al suolo sotto il banco. Nel qual caso non rammaricatevi più di tanto e non ponetevi questioni tipo "potevo risolverla -sigh!- Poverina, o almeno scomporla ai minimi termini", tanto non è il caso: se si è suicidata, un motivo l'avrà certo avuto, e voi non c'entrate niente.

4) SOAP-EQUAZIONI

Generalmente di centoquatrantatremilaseicentosettantesimo grado, le equazioni di questo tipo si caratterizzano solo ed unicamente per l'estremo numero di passaggi necessari per la loro risoluzione. Per complicare ulteriormente le cose, inoltre, le incognite non si chiamano X, Y, Z, ß, e via dicendo, ma "Ridge", "Caroline", "Thorne"...

5) EQUAZIONI TURISTE

E' praticamente impossibile risolverle, visto che si spostano incessantemente da un foglio del quaderno all'altro.

6) EQUAZIONI ALLUCINATE (o allucinogene)

Le riconoscerete senz'altro dal walkman che spara musica house a tutto spiano. Non hanno la minima soluzione logica, ma con tanto estro e fantasia, sarà possibile risolverle in quattro e quattr'otto sparando un numero a caso. Comunque, casomai dovreste trovarvi di fronte ad una di esse, l'unica certezza è che il vostro insegnante si fa le canne.

IMPRESSIONI DI UN LETTORE QUALUNQUE

... O quasi, visto che dal mese scorso mi sono trovato a ricoprire addirittura la carica di caporedattore. Eppure, fino a poco più di due anni e mezzo fa, ero proprio uno come voi, che aspettava fiducioso, ogni mese, che Zzap! uscisse nelle edicole.

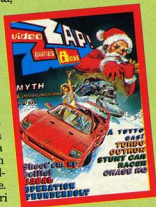
Qualcuno di voi potrà anche rimanere contrariato, pensando che fino a ieri è stato Luca ad occuparsi di questa rubrica. Per una volta, però, ho voluto fare un'eccezione: oramai la rubrica aveva già esaurito la sua ragion d'essere, avendo trattato praticamente tutto il panorama videoludico (dal Mazzanarre al Reno, dagli Arcades ai Beat'em up), anche se, a mio avviso, mancava ancora qualcosa. Ebbene sì, i vi-

deogiochi hanno fatto la storia, ma siamo tutti convinti che, qui in Italia, Zzap! abbia fatto la storia del videogioco. E non è immodestia. Così, un po' per vanità personale, un po' per rivivere tanti mesi passati ad occuparci del C64 e di tutti gli altri 8-bit, in occasione dell'imbrunire del settimo anno di vita della rivista, ecco a voi LA STORIA DI ZZAP!

IL 1986

La prima rivista ad occuparsi di videogames, in Italia, è stata Videogiochi. E lo faceva, pensate un po', dal 1983 -o giù di lì-. I primi numeri della rivista parlavano prevalentemente di console. Certo non erano il Megadrive o il Master System. Allora c'erano l'Intellivision, l'Atari 2600 (che, pensate, è ancora in giro adesso!!), il Colecovision ed il Vectrex. In sala giochi si ammiravano attoniti le prime copie di Dragon's Lair e tutti i records ai Coin Op venivano registrati mensilmente dall'Aiva. La rivista ebbe un periodo di splendore piuttosto limitato. Di lì a poco, infatti, il mercato delle console sarebbe stato repentinamente stroncato dai primi home computer: il Vic 20, il C64 e lo Spectrum. Sull'onda del successo di queste macchine, fecero la loro comparsa anche il C16 e l'MSX. Ma queste due macchine non ebbero lo stesso successo, pur presentando entrambe parecchi aspetti positivi. Fu così che la rivista, pur avendo effettuato per tempo una "correzione del tiro" cambiando il parco macchine, iniziò a presentare seri problemi, che la portarono al fallimento. Cambiato il gruppo editoriale, dall'esperienza di Videogiochi Riccardo Albini, Alberto Rossetti, Maurizio Miccoli e tutto lo studio Vit iniziarono a lavorare sul primo numero di Zzap!, che vide la luce nel Maggio del 1986. Alter Ego veniva strillato a caratteri cubitali sulla copertina, raffigurante un pugno bionico che fuoriusciva da un tastiera. Il primo periodo della rivista fu quello delle traduzioni dall'inglese: la rivista era nata, infatti, come "l'edizione della rivista inglese più venduta", ovvero il buon vecchio Zzap!64 della Newsfield Pubblications. Alle pagine importate, però, vennero subito aggiunte delle recensioni Italiane, grazie anche al proverbiale e solerte appoggio della Leader Distrivuzione, che all'epoca era nata da poco e si chiamava ancora Mastertronic.

L'AVVENTO DEI 16 BIT

La nascita di Zzap!, in relazione alla vita del Commodore 64, si collegava in un periodo di transizione: la macchina non era ancora stata sfruttata a dovere ed il suo periodo di massimo splendore doveva materializzarsi solo due anni più tardi. Giochi come Cauldron II, Ghost'n'Goblins, Sanxion, Trailblazer e via dicendo, tutti recensiti nei primi dieci numeri della rivista, non erano che l'inizio. Tuttavia, già nel numero 13 della rivista, datato Giugno 1987, iniziavano a fare la loro comparsa le prime macchine a 16 bit, introdotte sul mercato già da diverso tempo, ma prese solo allora in considerazione dallo staff redazionale. Già pochi numeri più tardi, e iniziarono ad arrivare le prime lettere strappalacrime sulla morte del 64... Comunque,

checché se ne dica, i 16 bit furono sempre trattati marginalmente sulla rivista, che nel frattempo recensì titoli ormai mitici come Bubble Bobble, Wizball, Delta, Salamander, il pluridecorato Shoot'em up Construction Kit (SEUCK per gli amici...) e di lì a poco il C64 avrebbe toccato il suo acme. Una data importante è segnata dal numero 14: la rivista subì un impennata dal punto di vista grafico grazie all'impaginazione col Macintosh. Peccato che la novità non fu apprezzabile fin dall'inizo a causa di alcuni comprensibili errori...

E ZZAP! CAMBIA REDAZIONE

Passano quasi due anni dal primo numero, ed improvvisamente Albini lascia col fiato sospeso tutti i lettori, intitolando l'editoriale "Arrivederci e grazie". Salutando tutta la folla, si chiudeva con il numero 22 un'epoca, e ne iniziava un'altra. Dal mese succesivo, infatti, a scrivere l'editoriale non sarebbe più stato Riccardo, ma il tondo e simpaticissimo Bonaventura di Bello, per gli amici BDB. La redazione del nr 23 era incompleta, Frey (che disegnava a pieno ritmo le copertine) si ammalò improvvisamente, lasciando la prima pagina sguarnita: il risultato fu la più brutta copertina che la storia di Zzap! ricordi, ma se contiamo che fu messa lì in fretta e furia, era già un bel risultato. In ogni caso, la nuova redazione ci presentò giochi di imponente fattura quali Cybernoid, Pac Land, Arkanoid II, Target Renegade e parecchi altri. Pochi mesi ancora, e Zzap! si sarebbe arricchito di tutti quei collaboratori che avrebbero portato avanti la rivista fino al 1991: Fabio Rossi, Stefano Giorgi, Paolo Cardillo, Marco Auletta, i Bbros, Simone Crosignani, Carlo Santagostino, Marco Galardi, Stefano Gallarini, Matteo Bittanti... Il periodo storico di cui si parla è il più florido della produzione per C64: nel periodo tra Novembre del 1988 e il maggio dell'anno successivo, Zzap! contò per ogni numero la maggior quantità di recensioni per il Commodore che la storia ricordi, fino a 78 giochi recensiti!! E la quantità era corrisposta anche dalla qualità: Bat Man, R-Type, Robocop, Denaris, Great Giana Sisters, Buggy Boy... Tutti titoli ormai entrati nella leggenda. Ed era poi di quel periodo la nascita di The Games Machine, l'allontanamento dei 16-bit e l'alba dell'allora "fenomeno" console. Pochi mesi più tardi, ed il Commodore 64 avrebbe imboccato il ramo discendente della sua parabola. Passano i mesi, e la redazione inizia a subire altri avvicendamenti: se ne va Fabio Rossi, entra a far parte della banda Max Reynaud, "sparisce" Antonello Jannone... Ma i contenuti della rivista restano sempre i medesimi (come si suol dire, cambiano i musicanti... NdP).

IL 1990

L'avvento del nuovo decennio passa relativamente inosservato dal punto di vista ad 8-bit: il C64 ha già iniziato a dare qualche avvisaglia del suo declino, e le console si fanno sempre più vicine al mercato italiano. Di lì a poco, infatti, verrano importate -seppure parallelamente- anche nel nostro paese (maggio 1990). Il numero 45 ha rappresentato per me e per Dave una data importane: è stato proprio quel mese che abbiamo cominciato a collaborare alla rivista. All'inizio sembra proprio un sogno... Nella seconda metà dell'anno, le recensioni iniziano a diminuire, tuttavia ciò coincide con un maggiore spazio sulla rivista ed il relativo miglioramento dal punto di vista grafico. Cambia pure l'addetto alla Posta: Matteo va astudiare negli USA ed a sostituirlo ci pensa Carlo Santagostino, che lascerà pochi mesi più tardi la redazione. Nel periodo che va dal dicembre del `90 al maggio del `91, cambiano parecchie cose: il nome della casa editrice, il direttore esecutivo... E l'organico redazionale subisce una mutazione profonda: se ne vanno Simone Crosignani e Marco Auletta, ed entrano a far parte della rivista Gabriele Pasquali e Giancarlo Calzetta. Si consolida nel frattempo la collaborazione mia e di Dave e presto vengono anche risolti i problemi delle caricature che da mesi affliggevano la rivista. Se ne va pure BDB, che non curerà più neppure l'impaginazione: da Giugno, infatti, il compito passa a Carlo ed Alessandra Gandolfi, che cambieranno ultreriormente l'aspetto della rivista nel Marzo successivo.

E SIAMO AI GIORNI NOSTRI

Nel settembre dello stesso 1991, lo staff si arricchisce anche di Emanuele Scichilone (e sua sorella Elo, qualche mese più tardi), Luca Reynaud, Giovanni Papandrea e Agrate Man, il famosissimo AM di cui nessuno (nemmeno io, pensate) conosce la vera identità. Il caporedattore è Giancarlo e a curare la posta ci pensa Ricki. L'anno si apre alla grande con Hudson Hawk e nel mese successivo faranno la loro comparsa un sacco di nuove rubriche. L'angolo di BovaByte, i Video, i giochi da tavolo, il karaoke... Solo ultimamente, la redazione ha presentato qualche novità nel suo organico. Ad un anno dalla sua defezione torna Marco Auletta ma se ne vanno Giovanni Papandrea, Stefano Giorgi e, questo mese, Gabriele Pasquali; entrano altresì a far parte della redazione pure Massimiliano Cozzi e Giancarlo Albertinazzi. Cambia, infine, il caporedattore. Ma questo è il presente...

Paolo Besser

Hook™

OVVERO...CAPITANO UNCINO !
DALL'ULTIMO FILM DI STEVEN SPIELBERG
LA RIVISITAZIONE DEL CLASSICO RACCONTO DI PETER PAN
IN UN'AVVENTURA GRAFICA SENSAZIONALE!
ESPLORA L'"ISOLA CHE NON C'È", RISOLVI ENIGMI, INTERAGISCI
CON I PERSONAGGI FINO AL DURISSIMO SCONTRO FINALE.

ORA DISPONIBILE ANCHE PER C64!

C64C	L. 29.900
C64D	L. 29.900

CBM AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

Avanti miei prodi!!!

Cari lettori, questo mese devo proprio farvi i complimenti! Ieri, quando ho aperto l'armadio che normalmente contiene la posta (e più generalmente le lettere da voi inviate), non sono stato colto dalla sensazione del vuoto assoluto! Finalmente non dovrò passare le ore ad inventare pusillanti boiate per riuscire a colmare le sette fantasmagoriche pagine del Top Secret (fantasmagoriche poiché sono sempre colto dal terrore ogni volta che cerco il modo di riempirle). Anche questa volta, leggendo la rubrica, sono certo che troverete molti consigli utili per i vostri giochi preferiti, e inoltre, per tutti i possessori dello scatolone nero, mi sono giunte voci certe che nei prossimi mesi arriverà un'interessante special per lo Spectrum; non vi resta che sfogliare le pagine alla ricerca della soluzione dei vostri problemi, spedendoci magari la soluzione dei problemi altrui se voi foste in possesso della teorica risposta (da leggersi: "Mandateci dei trucchi se ne sapete"). Con questo ultimo appello vi lascio al prossimo (speriamo farcito) numero.

PS: Vorrei ringraziare Andrea "Led" Della Calce che nuovamente ha passato un paio d'ore a darmi una mano nella stressante opera di sfogliatura e organizzazione del materiale pervenutoci; spero che nei prossimi numeri vediate alcune sue recensioni, poichè sicuramente meritano.

LUKE

SPEDITE A...
ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

FLIMBO'S QUEST

(Commodore 64)

Oltre a tutti i trucchi già pubblicati in abbondanza nei numeri precedenti, ci è giunta in redazione l'ennesima lettera contenente la posizione di una stanza segreta nel quinto livello, il cimitero: per trovarla non dovete far altro che andare a sinistra fino a raggiungere una costruzione a forma di tempio, mettersi in mezzo, fare il solito movimento giù + fuoco e... Ta! Da! Sarete ricompensati con la Super Pergamena. Forza, correte a provare!

Andrea Fusaro

THE SENTINEL

(Commodore 64)

Ricordo ancora quando lessi per la prima volta molti anni fa la recensione di questo gioco sulle pagine del grandioso Zzap!; sin dai quei tempi considero The Sentinel un classico psicologioco di altissimo valore e lo consiglio ancora a chiunque voglia usare la testa invece delle mani (sembra quasi una pubblicita' contro la violenza negli stadi!). Comunque un nostro gentile lettore ci ha spedito una Poke da inserire per aver energia infinita e non rischiare i essere risucchiato a pezzi dai vari guardiani dei numerosi schermi. Come sempre dovete resettare e poi digitare:

POKE 6664, 96 SYS 16128

Così facendo tutto diventerà (moooolto) più facile e avrete in questo modo la possibilità di superare senza problemi quegli schermi così ardui da sembrare praticamente impossibili: comunque vi consiglio di utilizzare questo trucco solo in caso di stretta necessità, poichè il bello del gioco è riuscire ad assorbire l'energia avversaria facendo uso solo delle proprie forze psicomentali ("Use the force, Luke" NdLed).

Francesco Manni

ELIMINATOR

(Commodore 64)

Per tutti i patiti di questo sferico gioco, finalmente ecco a voi le password per i primi otto livelli (così eviterete di essere sempre eliminati prima di arrivarci); orduque, eccole qua a voi:

Secondo Livello: AGONIC
Terzo Livello: BLONDE
Quarto Livello: CLICHE
Quinto Livello: DIMPLE
Sesto Livello: EDIBLE
Settimo Livello: FEMALE
Ottavo Livello: GOBLIN

Ora potrebbe sorgervi un atroce dubbio: "Dove cappero inserisco `sti codici?" Bene, la risposta è piuttosto semplice: premete F1 e scriveteli il più in fretta possibile prima che scompaiano le scritte; così facendo vi ritroverete direttamente nel livello da voi prescelto.

Per quanto riguarda l'Ottavo Stage c'è ancora qualcosa da aggiungere: infatti questo si rivela particolarmente complesso poiché ci sono quattro corsie percorribili ma tre di queste sono mortali, per cui se non sapete dove andare rischiate di perdere una caterba e mezza di vite. Nell'ordine, se numeriamo le possibili vie da sinistra a destra con i numeri da uno a quattro, la giusta sequenza da seguire per arrivare intatti alla fine del livello è la seguente:
1 - 3 - 4 - 2 - 1 - 3 - 4 - 1 - 2 - 2 - 2 - 4 - 3 - 4 - 3 - 1 - 4 - 3.

Dopo che avrete finito l'ultimo stage tornerete nuovamente al primo (dopo le solite congratulazioni da parte del computer); ricordatevi inoltre che non esiste una password per partire direttamente dal primo livello (.. Non basta semplicemente suicidarsi e ricominciare la partita da capo? NdLed). Con questo è tutto, e non resta che ringraziare Paolo per l'aiuto gentilmente offertoci.

Paolo Veluti

CREATURES II

(Trucchi)

Benché eravamo certi di avervi detto tutto, ecco a voi la scoperta di nuove stanze bonus utili per guadagnare un bel po' di punti extra; vi ricordo inoltre che se riuscirete a prendere tutti gli animaletti (che sorridono, ovviamente), sarete ricompensati con una vita extra.
Nel secondo livello delle Torture Room aspettate che il mostriciattolo blu sia splatterato dal masso e poi infilatevi anche voi nell'imbuto: vi vedrete in trasparenza nella scritta ACME, e poi andate a destra verso la prima stanza segreta. Nel terzo livello delle Torture Room, dopo aver spinto il masso sulla testa del creaturone, scendete sul suo ripiano e andate a destra. Nel quinto schermo (sempre delle Torture Room), prima di distruggere la piattaforma del mostro verde, mettetevi tutto a sinistra e, mentre il mostro cade, tenete costantemente il joystick a sinistra: in questo modo il mostro vi investirà, ma invece di essere trasformati in un peloso hamburger, vi ritroverete in un'altra stanza bonus senza perdere una vita. Infine nel sesto livello potete spingere molto più velocemente i palloncini facendo uso della fiamma e poi sparandolgi col Wiggler. Con questo è tutto (per adesso NdLed); chissà quanti altri segreti sono ancora celati in questo stupendo gioco...

Gaetano Chiummo - Federico & Luca Ognibene

BART SIMPSON US THE SPACE MUTANTS

(Soluzione)

Per tutti i patiti del cartone animato più malato di epatite mai apparso sui nostri televisori, ecco a voi la soluzione del primo schermo dell'omonimo gioco. Questa soluzione è stata testata su Amstrad, ma ritengo probabile che funzioni ugualmente su tutti gli altri formati (provare non costa niente). Lo scopo di Bart nel primo livello è quello di trovare la posizione dei venti oggetti da riverniciare; se così farete (basta eseguire le note soto riportate), vi dovreste ritrovare nel livello seguente (facile no? Beh, si fa per dire NdLed).

Dopo i tre alieni iniziali prendete lo spray in cima a una finestra e tornate indietro: colorate il bidone dei rifiuti. Andando avanti saltate sulla cabina del telefono e su i panni stesi: passateci sopra. Prendete il secondo spray, procedete e colorate un altro barile. Compratevi una bella chiave inglese, svitate l'idrante e coloratelo. Spruzzate il primo vaso di fiori saltando dalla porta sottostante. Compratevi sette razzetti e, più avanti, un fischietto. Colorate l'ennesimo bidone che avete sotto il naso, saltateci sopra e volate sulla finestra vuota da dove dovrete prendere la rincorsa per far cadere il secchio sul davanzale più a sinistra. Tirate un razzetto sull'uccello esposto in vetrina e spruzzate il vaso davanti alla vetrata di sinistra. Spruzzate anche l'altro vaso. Prendete con la vernice spray la scritta "Keep Off". Colpite il piccione sulla mano della statua (che monellacci! Se vi beccano i verdi come minimo vi fanno viola! NdLed). Verniciate la fontanella. Sparate alla scritta Bowlrama. Spruzzate l'altra fontana e tirate i razzi alle tre finestre rosse dell'edificio bianco.

Gianmarco Peretti

ARKANOID

(Amstrad)

A grande richiesta ripubblichiamo un paio di listati usciti millenni fa sulla rivista per venire incontro alle numerevoli richieste di aiuto in questo bel gioco. I programmi vanno battuti, corretti, salvati e caricati prima del caricamento della versione su cassetta del gioco; logicamente non funzionano in coppia, perciò o uno o l'altro.
Il primo vi darà la possibilità di passare di livello con la sola pressione del tasto Esc. Facendo ciò vi ritroverete in un baleno nello schermo successivo a quello in cui stavate giocando. L'unico difetto è che, utilizzando questo programma, non vi sarà possibile interrompere una partita a metà, ma si può logicamente ovviare a questa situazione decidendo di perdere volontariamente tutte le vite a disposizione. Il listato del programma è il seguente:

```
10 MODE 2
20 DATA 21, 4D, BF, 36, 31, 23
30 DATA 36, BE, C3, 00, BF, 21
40 DATA E2, 39, 36, C3, 23, 36
50 DATA 21, 23, 36, BE, 21, 40
60 DATA 00, E5, 21, 00, BB, E5
70 DATA C3, B7, 39, E5, 21, 91
80 DATA 01, 36, E4, 23, 36, 5B
90 DATA 23, 36, D1, E1, F1, F3
100 DATA C9. 21. B1. 02. 22. 83
110 DATA 06. C3. E5. 45
120 Y=0: MEMORY &2000
130 FOR X=&BEOO TO &BE39
140 READ a$: a=VAL ("&"+a$)
150 POKE x,a: y=y+a: NEXT
160 IF y<> &1837 THEN 190
170 LOAD "!ARKANOID"
180 CALL &BEOB
190 PRINT "ERROR"
```

Il secondo listato fornisce invece un numero illimitato di vite e, come nel caso precedente, va caricato prima del gioco stesso. Eccolo qua:

```
10 MEMORY &39AE
20 CLS30 PRINT "FINAL SCREEN AT LE-
VEL: "
40 IMPUT LEVEL
50 LEVEL=LEVEL-1
60 IF LEVEL < 0 OR LEVEL > 33 THEN 35
70 LOAD "", &39AF
80 POKE &39E3, &18
90 POKE &39E4, &13
100 X=&39F8
110 GOSUB 180
120 X=&8000
150 GOSUB 180
160 CALL &8000
170 REM
180 READ A$
190 WHILE A$<>"X"
200 IF A$="YY" THEN POKE X, LEVEL:
GOTO 220
210 POKE X, VAL ("&"+ A$)
220 X=X+1
230 READ A$
240 WEND
250 RETURN
260 DATA 21, 67, 56, 22, 8C, 01
280 DATA 21, 0B, 3A, 11, 0A, 02
290 DATA 01, 09, 00, ED, BO, F1
300 DATA C9, 1A, AF, E5, 45, 26
310 DATA CO, C8, 27, E4, XX
330 DATA AF, 3A, F3, 02, 39, 74
340 DATA 03, 3E, YY, 32, B7, 02
350 DATA 32, 38, 03, C3, E5, 45
360 DATA XX
370 DATA 21, FF, AB, 11, 40, 0
380 DATA C3, AF, 39, XX
```

Battete il tutto e sperate di non aver fatto errori (io sono certo di non averne fatti, se qualcosa non dovesse funzionare impiccate il responsabile dei Top Secret del numero 28!).

Goblin di Vittorio Veneto

KICK OFF

(Commodore 64)

Ecco a voi uno dei più subdoli trucchi mai apparsi per un gioco di calcio: ogni volta che la vostra squadra dà il calcio di inizio partita o subisce un goal (in poche parole ogni volta che la palla è al centro campo e tocca a voi battere), invece di calciare normalmente il pallone, andateci sopra con il vostro giocatore e andate nuovamente indietro; in questo modo vedrete che il giocatore darà un calcio al pallone senza però far partire la partita. Continuate a ripetere questa operazione fino a quando la palla è nella porta avversaria, dopo di che schiacciate pure il tasto e farete goal senza che la squadra avversaria possa muovere un solo passo! (Infami, baroni, assassini dello sport! NdLed).

Matteo Franzoi

DIE HARD II

(Commodore 64)

Per ogni fanatico di questo gioco (e per tutti gli esaltati dal grilletto facile NdLed), ecco un bel trucchetto per saltare tutti gli schermi non molto graditi e giungere sano e felice alla non tanto meritata fine: tutto quello che dovete fare è schiacciare il tasto F ogni volta che desiderate e l'effetto dovrebbe essere quello desiderato.

Raffaele Angeloro - Vito Vicino - Daniele Liuni

RAIBOW ISLAND

(Commodore 64)

Per tutti i famelici lettori alla ricerca di record storici, ecco un trucco facile facile e alquanto utile per incrementare piuttosto velocemente il vostro punteggio: ogni volta che completate un livello, invece di raccogliere i vari bonus che fuoriusciranno dallo scrigno, costruite una scala di arcobaleni fino a scomparire dallo schermo e poi continuate a saltare tenendo il joystick verso l'alto: otterrete in questo modo una buona dose di punti extra (che alla fin fine non fanno mai male). Questo trucco comunque non funziona nell'ultimo schermo di un'isola.

Matteo Franzoi - Gianluigi Salin

PASSIAMO LA

La maggior parte delle lettere di questo mese, come potete voi stessi constatare, contenevano un'alta percentuale di consigli vari (con un valore medio attorno al 4,8 (si, lo so, sto proprio dando i numeri...) conferendomi così la possibilità di inserirle in questo spazio a loro dedicato. Ringrazio nuovamente i lettori che ci scrivono sempre in abbondanza... E chissà, magari anche il vostro nome sarà scritto un giorno in neretto tra queste pagine (Oooooh, che onore!).

IL CAVALIERE D'ANDROMEDA! (Tizio non meglio identificato che ci scrive da Castelfranco Veneto)

TOTAL RECALL (Commodore 64): Finalmente, se siete ancora nei problemi in questo Tie In (ovvero se non riuscite neanche a superare il primo schermo), ecco a voi una tattica per poter passare di livello ogni volta che vorrete: tutto quello che dovete fare è scrivere LIFE STILL GOES ON nella classifica (logicamente ci dovete entrare), e poi col gioco in pausa premere la freccia (freccia? Quale freccia? Bah, provatele tutte, il gioco vale la candela).

MYTH (Commodore 64): Premete A e ? per ottenere risultati alquanto inaspettati (provare per credere, infedeli!).

KLAX (Commodore 64): Sempre per passar da livello a livello, non dovrete far altro che pigiare il tasto numero 3 (la mia media in Calcolo NdLed).

RICK DANGEROUS (Commodore 64): Se durante una partita doveste morire e non volete stressarvi ricominciando tutto dall'inizio, vi basterà digitare POOKY per ripartire nel punto in cui l'inclemente morte vi ha accolto (a falce aperta... Ha, ha, ha).

MIDNIGHT RESISTANCE (Commodore 64): Per essere graziati con vite infinite, dovrete totalizzare un buon punteggio in modo tale da poter inserire negli Hi Score la parola SIAMESE (Traduzione: fate una partita, uccidete tanto, morite, scrivete, e finite il gioco).

TURRICAN (Amstrad): Per ottenere 99 vite, scrivete VON (Bosten? NdLed) nella schermata dei titoli e premete ESC per balzare da livello a livello.

COMBAT ZONE (Spectrum): Se siete dotati di lingua prensile, otto braccia tipo aracnide e dita dei piedi particolarmente sensibili, questo è il cheat che fa per voi: infatti se volete 256 vite e bombe infinite sarete costretti ad usare tutte le vostre appendici per premere contemporaneamente tutti i tasti del mitico Z80.

SHINOBI (Spectrum): Ridefinite i tasti con le lettere GRUTS, in questo modo apparirà una ambigua scritta "Hello Cheeky"; ma questo non è tutto, avrete anche vite infinite (grazie Cheeky!).

YOGI BEAR AND FRIENDS (Spectrum): Per diventare gli orsi più invulnerabili della storia, vi basterà digitare nella schermata di presentazione Q, W, A, S, D, F.

BACK TO THE FUTURE 2 (Spectrum): Anche in questo caso, se doveste morire nel secondo o quarto livello, vi basterà scegliere "NO" (C'è chi sceglie NO, c'è chi sceglie NOO...) quando vi sarà richiesto, e fate avanzare il nastro senza riavvolgerlo per ritrovarsi felicemente con 250 vite allo schermo seguente.

RAINBOW ISLAND (Tutte le versioni, Consoles incluse): Una nota interessante per quest'ottimo Platform della Ocean: esiste un "contatore" di difficoltà insito nella memoria del programma che incrementa un po' ogni volta che completate un quadro; questo contatore, che non è disattivabile, aumenta vertiginosamente se mai utilizzate un cheat mode o scoprite una stanza segreta, per cui regolatevi di conseguenza e vedete di non esagerare con i trucchi!

CRISTIANO BERETTA & LAURA ROMANO

STREET FIGHTER (Commodore 64): Per battere semplicemente la maggior parte degli avversari (tutti tranne Lee), abbassatevi e continuate a tirare calci bassi nella direzione dei nemici. Contro Sagat e il Ninja fate lo stesso ma fate attenzione a saltare le lame di fuoco e le stelline che vi lanceranno contro.

NINJA WARRIOR (Commodore 64): Per passare il primo mostro senza ricevere troppe botte, colpitelo tre o quattro volte, poi gettatevi nella parte destra e continuate a camminare in quella direzione. Per evitare di essere colpiti dai carriarmati, saltategli sopra non appena appare la prima parte; ripetendo questa operazione un bel po' di volte, non dovreste aver difficoltà a farli scappare.

HOT SHOT (Commodore 64): Per vincere quaranta a zero portatevi sull'angolino dell'area del portiere e calciate obliquamente: otterrete sempre un goal imprendibile.

FINAL FIGHT (Commodore 64): Ecco qui a voi un bel po' di consigli su come picchiare in questa decente conversione da Coin Op:

- Per uccidere tutti i nemici, leccapiedi e scagnozzi di Mad Gear basta prenderli per la collottola e scaraventarli fino ad azzerare la loro energia (trucco infallibile, vero?).
- Al primo nemico di fine livello, Haggar deve fergli lo schiaccia cervello in direzione e sulla stessa linea del cartello "Subway"; così facendo il mostro rimarrà impalato (provare per credere) sul cartello e voi potrete prenderlo tranquillamente a calci o a pugni finché questo non si libererà. Quando ciò avviene non vi resta che ripetere lo schiaccia cervelli con Haggar per un'altra dose di botte in libertà.
- Per far fuori il poliziotto obeso, vi conviene colpirlo a ripetizione senza lasciargli un attimo di respiro, poiché se inizia a sparare siete veramente nei guai.
- Il combattente che incontrerete sotto la statua della liertà è piuttosto facile da eliminare, ma state attenti poiché potrete usare solo calci e pugni visto che non è possibile lanciarlo in giro per lo schermo.
- Contro il nemico finale (il tizio strano in carrozzina) dovrete dar sfogo alla vostra violenza inerriore e colpirlo a più non posso con i soliti calci e pugni (sembra imbattibile, ma poi muore da solo). Quando spara le freccie con la balestra, saltatele o colpitele con i pugni (questo solo se siete Cody o Guy) e cercate di resistere il più a lungo possibile poiché spreca parecchia energia usando questa mossa.

GIUSEPPE BARDI

DYNASTY WARS (Amstrad): Per arrivare al quadro finale e potersi confrontare con la perfida Alexis (Ah! Ah! Ah!), pigiate SHIFT e 0 (zero) durante il gioco, saltando così attraverso i vari livelli.

MIDNIGHT RESISNTANCE (Amstrad): Nello schermo dei titoli pigiate contemporaneamente i tasti R, G, N per ritrovarvi con una caterba al cubo di vite (Ah, fosse sempre così facile la vita...).

SOLOMON'S KEY (Amstrad): Scrivete CAZZ (Ehm, ambasciator non porta pena) nello schermo dei titoli per aver vite infinite; avrete così l'opportunità di torturarvi per ore nell'affrontare i grattacapi più atroci mai visti su computer.

SPOOKY CASTLE (Amstrad): Per ottenere l'Invisible Mode (ovvero l'invulnerabilità permanente), non dovrete fare altro che mettere il programma in pausa con H e premere i seguenti tasti: 7, 8, 9, 4, 5, 6. Tenendoli sempre premuti, pigiate il tasto di fuoco e... Et voilà il gioco è fatto (in tutti i sensi!).

BARBARIAN (Tutte le versioni): Per questo stupefacente gioco della Palace, eccovi un trucco con cui non dovreste avere grossi problemi nell'eliminare rapidamente i vostri avversari: appena iniza un combattimento, rotolate fin dall'inizio contro il nemico, costringendolo così ad andare nell'angolo; quando si rialzerà dategli un bel calcio, poi non vi resta che rirotolare e ripetere l'operazione

PAROLA A...

TOP SECRET

fino alla sua completa eliminazione.
SHANGAY KARATE (Amstrad): Ecco a voi un ottimo modo per sbarazzarvi rapidamente dei primi tre avversari che vi capiteranno malcapitatamente sotto le grinfie: appena inizia l'incontro smanettate come pazzi e muovete il joystick in su e in giù: il vostro nemico verrà letteralmente "spiezzato in due".
NOTA: visto che ti abbiamo riproposto i listati per Arkanoid? Basta chiedere le cose gentilmente e sarete esauditi.

FRANCESCO "SOLITARY WOLF" ALBERTI
CREATURES (Commodore 64): Per far sì che il vostro simpatico e peloso personaggio (così simile al vecchio Gianca) diventi capace di volare, basta che quando voi lampeggiate (ciò accade ogni volta che perdete mezza vita, ogni volta che incominciate una partita ed ogni volta che vincete una vita) tenete premuto Run-Stop, Tasto Commodore e lo Shift Lock e schiacciate il tasto del joystick mentre inclinate lo stick in alto a destra! Riprovate un paio di volte affinchè venga il trucco, ed avrete la sodisfazione di aver fregato le routines dei Rawlands!
LAST BATTLE (Commodore 64): Se non vi sentite in grado di finire il gioco ma volete lo stesso ammirare la sequenza finale, ecco qua un bel trucchetto che richiede soltanto il completamento del primo livello: quando ciò avviene, invece di far scorrere il registratore sul lato A, riavvolgete il lato B e premete Play. Dovrebbe comparire la scritta "Loading Level Three", riprovate di nuovo, e forse sarete più fortunati... Non sempre infatti il trucco funziona, ma mal che vada comincerete direttamente dal quarto livello.
FINAL BLOW (Commodore 64): Volete finire questo gioco senza farvi neppure spettinare dai colpi avversati? Tutto quello che dovete fare è inserire l'Autofire e indicare il joystick verso l'alto: cosi' verrete colpiti sporadicamente e i vostri sogni di gloria si realizzeranno.

FEDERICO & LUCA OGNIBENE
INDY HEAT (Commodore 64): Questo che segue non è proprio un trucco, ma un buon modo per potenziare la propria macchina oltre ogni livello: prima di tutto mettete il multiload in ASK, giocate i primi due circuiti (Illinois e Indianapolis), e quando vi viene chiesto dal computer se volete caricare il prossimo livello, rispondete di no e rimettetevi a giocare Illinois. Continuate a correre questa pista fino a potenziare TOTALMENTE la vostra carretta (i freni potete anche lasciarli così come sono), dopo di che potete andare avanti a caricare gli altri circuiti: attenzione però, anche i vostri avversari miglioreranno insieme a voi, benchè la vostra auto correrà sempre di più delle altre.
DOUBLE DRAGON 3 (Commodore 64): Imparate a combattere senza armi, solo con i pugni e i calci volanti, e non usate più di un credito per negozio, perciò riflettete bene su cosa prendere. Ecco qui un paio di consigli:
Livello 1 - Prendete il Power Up. Quando andate nel garage affrontate le moto abbassandovi leggermente rispetto la loro traiettoria e tirandogli un calcio volante.
Livello 2 - Potete scegliere indifferentemente tra l'arma e il Power Up.
Livello 3 - Conviene prendere il Power Up, dato che i nemici si "massacrano" meglio con i calci volanti; per il mostro usate solo calci volanti.
Livello 4 - Non c'è una tecnica precisa contro gli arceri, cercate invece di mettere al muro il mostro e riempitelo di pugni.
Livello 5 - Per le moto fate come nel primo livello, mentre per le mummie usate i calci volanti.
Livello 6 - Prendete l'arma. Per passare fate un po' di zig zag in alto e in basso; nell'altra stanza evitate lo scudo e saltatelo quando vi viene contro. Per il guardiano di fine livello usate la spada dato che vi parerà quasi tutti gli attacchi in volo.
Livello 7 - Dovete saltare sulla R, poi sulla O e così via fino a formare la parola ROSETTA, poi entrate nella porta che intanto si è aperta. Per le mummie usate i calci volanti e normali, stando però attenti a non farvi colpire (Dolore!): riservate lo stesso trattamento per il vecchio.
Livello 8 - Per la "Mummiona" usate i calci volanti. Per Cleopatra usate i soliti calci volanti solo quando vi dà di spalle calci e pugni: non stategli direttamente di fronte, perchè vi potrebbe atterrare.
IMPOSSAMOLE (Commodore 64): Per bloccare i nemici, tenete premuta la P e andate avanti fino a incontrarne uno; ora lasciatela e rispingetela tenendola premuta di nuovo, avvicinatevi al nemico e uccidetelo. Non è detto che funzioni sempre con il nemico che vi è davanti, però può funzionare contro tutti i nemici, dai più veloci ai più lenti, basta mollare la P e riprovare. Oltre tutto questa tecnica funziona anche contro i nemici di fine livello, tranne che per quello amazzonico.
F1 GRAND PRIX CIRCUITS (Commodore 64): Scegliete la Williams e cercate nella prima gara di prendere almeno qualche soldo per il negozio. Nel sopracitato negozio vendete le gomme e prendetele del tipo 1. Ora avrete sufficente denaro per comprare il telaio e il motore numero 3; poi, se doveste avere ancora denaro, comprate le gomme tipo 2. I freni sono l'ultima cosa da prendere.
NOTA: grazie per averci spedito anche la soluzione di Creatures II, ma come vi sarete già accorti è arrivata un po' in ritardo.

FABRIZIO GAGGIOLI & CHRISTIAN LUGLI
GOLDEN AXE (Commodore 64): Se volete evitare di incontrarvi faccia a faccia con i nemici dei primi schermi, ecco qui il trucco che fa per voi: mettete il gioco in pausa con Run-Stop e conficcate il joystick nella porta libera: a questo punto dovete far compiere una mezza luna allo stick (come per lanciare una Fireball con Ryu in Street Fighter), et voilà, uno schermo è passato. A volte questo trucco può creare effetti collaterali come la deformazione della scritta Pause ecc. ecc.
MIDNIGHT MISSION (Commodore 64): Questa volta per superare uno schermo le cose sono alquanto più semplici: infatti dovete soltanto premere contemporaneamemte Shift e Run-Stop e verrete trasportati al prossimo campo di battaglia.
ALIEN STORM (COMMODORE 64): Per più che utili risultati provate a mettere il gioco in pausa e premere il tasto caratterizzato dalla freccia a sinistra: vedrete, non ve ne pentirete (Spero).
NOTA SPCIALE: Fabrizio ci ha chiesto gentilmente informazioni su Street Fighter I e II, ed ha allegato i francobolli per una risposta: questo è per noi impossibile da realizzare (dovessimo rispondere a tutte le lettere, passeremo più tempo con la penna in mano che a scrivere recensioni). Comunque lo scopo della rivista è quello di aiutare, consigliare e chiarire i dubbi dei lettori e se avete qualche domanda da porci (nel senso di farci, non da animale), faremo il possibile per rispondervi direttamente "in loco"; per questo motivo, se ci spedite i francobolli, sperate in una risposta non via lettera ma via rivista (comunque i francobolli pervenuti verranno sfruttati adeguatamente (... A nostro vantaggio, he, he, he! Nd-Led)). Per quanto riguarda la domanda di Fabrizio, Street Fighter esiste nella versione su computer ed è stato pubblicato dall'U. S. Gold un bel po' di anni fa; per quanto riguarda il secondo stupendo capitolo, vi confermo che è in programmazione anche una versione per i computers a 8-bit che dovremmo vedere abbastanza presto girare sui nostri processori.

SUPER NINTENDO La sfida della Bit Generation

UNA SFIDA SENZA EGUALI. SOLO SUPER NINTENDO TI DÀ TUTTO QUESTO. E SOLO GIG TI ASSICURA CHE SIA IL SUPER NINTENDO ORIGINALE, CON LA GARANZIA TOTALE, LE ISTRUZIONI IN ITALIANO E LA POSSIBILITÀ DI ENTRARE A FAR PARTE DEL MITICO CLUB NINTENDO, RICEVERNE LA RIVISTA E CHIAMARE LA HOT LINE PER AVERE TUTTE LE INDICAZIONI CHE VUOI.

Unità Centrale CPU	16 bit	Risoluzione grafica	512x448
Memoria RAM	128 k	Numero massimo oggetti in movimento	128
Suono Stereo Digitale	8-canali	Numero massimo oggetti in movimento per linea	32
Sfumature di colori	256	Misura massima degli oggetti in movimento	64x64
Numero di colori e tonalità	32.768	Rotazione	4 Hz, Vt, Diag.

VERSIONE PAL

STREET FIGHTER II

SUPER SOCCER

SUPER TENNIS

F-ZERO

NINTENDO IL NUMERO UNO

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MOND

ZZAP! INCONTRA (...E

Ultimamente le nostre testate hanno puntato ad un'effettiva partecipazione alle fiere più importanti del settore, per incontrare il suo pubblico ed allargare i loro orizzonti. Dopo Sim, Smau e Multimedia...

GIOKANDO '92

Effettivamente, la manifestazione di cui parliamo non è la più famosa del settore, ed anche la partecipazione del pubblico è stata largamente più contenuta delle precedenti. Tuttavia, da un punto puramente espositivo, si è trattata di una fiera molto interessante, nella quale tutti i redattori hanno rivissuto gli anni della loro infanzia, ed hanno avuto la possibilità di vedere quei marchingegni da modernariato quali juke boxe d'epoca e flipper ormai introvabili altrove. Ciò che colpiva della fiera, era il suo allestimento, davvero ottimemente organizzato in ogni particolare. Purtroppo, poco valorizzato dalla posizione della fiera medesima: a mezzo chilometro dalla stazione metropolitana di Precotto. In ogni caso, gli stand presenti erano di un certo rilievo. C'era la Editrice Giochi, che presentava la sue ultime creazioni, quali Futurisiko!, Colpevole, Monopolino, e naturalmente la nuova versione aggiornata di Dungeon & Dragons. Nell'attesa che ci arrivi il materiale per una più completa recensione dei medesimi, mi limito a descriverveli un po' uno ad uno: FUTURISIKO! è una versione più moderna del famosissimo cult-game di strategia "Risiko!", nel quale la mappa di gioco è stata agiornata graficamente, e presenta ora un planisfero suddiviso in 36 grandi paesi. Lo scopo del gioco è quello di conquistarne almeno 22, e non sarà facile nemmeno per il più accanito esperto di Risiko!. Qui, infatti, le strategie sono notevolmente cambiate e tutto ciò che, in passato, poteva costituirsi utilissimo al fine di vincere la partita, può ora rivelarsi controproducente. COLPEVOLE, invece, è un intrigante gioco di investigazione: centinaia di casi diversi possono essere brillantemente risolti dai giocatori, in un'atmosfera tipica dei gialli dell'immortale Agatha Christie. Su MONOPOLINO non c'è molto da dire, è semplicemente una versione più infantile del classico dei classici: il monopoli. Anche qui dovrete guadagnarvi la città, ma coi personaggi di Walt Disney è certamente stata aggiunta una positiva nota di humour, forse l'unico grande assente del monopoli originale. Monopolino non è un esperimento unico, ma è solo il primo di una serie di riadattamenti ad un pubblico più giovane dei grandi classici della nota casa editrice. Ma passiamo ora al titolo più atteso: il remake di Dungeon & Dragons. Essenzialmente, questa nuova versione, non è che un provvidenziale aggiornamento della precedente, sono state aggiunte delle nuove regole, ma perfettamente compatibili con le precedenti: ciò implica che chi è abituato a giocare con la vecchia scatola, può farlo anche con la nuova, nello stesso modo. Per il resto, delle importante aggiunte sono rappresentate da alcune schede integrative, messe lì apposta per fornire quante più informazioni possibile sul gioco e sui personaggi. Questo perché l'età media di chi si avvicina

1

2

3

1- Paolo che gioca con i suoi coin op...

2- In gruppo davanti ad un Wurlitzer, un mito tra i juke box

3- Paolone e BDM davanti ad un pezzo della loro infanzia: i giochi Ravensburger

IL SUO PUBBLICO (non solo!)

GDR si è notevolmente abbassata, e si aggira ora al di sotto dei tredici anni. Matematica, dunque, una modifica che non compromette assolutamente nessuna peculiarità del gioco originale, anzi, che può risultare gradita a tutti: maggiore semplicità e più chiarezza.

4

Per il resto, abbiamo potuto crogiolarci nei ricordi con i mitici giochi "cervellotici" della Ravensburger, abbiamo sbaragliato qualche record ai coin op presenti in fiera, e abbiamo cercato come al solito di sabotare lo stand dello studio Vit, posto, come al solito, accanto al nostro. Una cosa, però, era certa: il nostro stand è quello che ha raccolto intorno a sé il maggior numero di visitatori, anche grazie alla disposizione delle macchine da gioco, ereditata dalle precedenti esperienze al Sim ed al primo Smau. Con noi c'erano un C64 (sul quale giravano un capolavoro immortale come Microprose Soccer, J. Kahn Squash, e l'intrigante Super Monaco GP), un Super Famicom con Mario Kart Race e Street Fighter II, un Megadrive con tanto di Alien III e Predator 2, ed un PC 386 corredato da qualche gioco dimostrativo. Non mancano i simpatici anedotti quali i Bovas che rincorrevano le visitatrici con la pistola ad acqua, Jack che minacciava i bambini con una trave presa chissàdove, e l'immancabile figuraccia di gruppo grazie all'immancabile karaoke. Detto questo, non posso fare altro che lasciare alle foto gli ulteriori commenti, e parlarvi di un'altra fiera.

5

EXPO LIVE

Anche se una fiera basata sul mondo del teatro, della musica, e dello spettacolo in generale, non ha molta attinenza con le tematiche generalmente affrontate da Zzap!, abbiamo comunque fatto una capatina anche all'Expo Live, dove abbiamo preso i contatti per l'angolo del Karaoke di questo mese, ed abbiamo potuto ammirare il mondo delle scene dietro le quinte. Non mancavano i dibattiti quali "l'orientamento dello spettacolo in Italia negli ultimi 10 anni" e via dicendo, ma qui sconfineremmo. Per il resto, erano di sicuro interesse gli impianti per la creazione di immagini in movimento con cannoni laser e le altre apparecchiature per discoteche e teatri vari.

Jack VS Dave
CHI E' IL PIU' TRUCE?

Lasciamo a voi la decisione: è più cattivo e spaventoso Davide o Giancarlo? Noi vi lasciamo con l'angoscioso dubbio, tanto da noi regna una sola sicurezza: nessuno dei due è cattivo, ma sono entrambi spaventosi. A buon intenditor...

LUCCA 1992

Come avevamo annunciato lo scorso numero ecco lo speciale sulla fiera del fumetto che si è svolta a Lucca, nei giorni dal 25 ottobre al 1 novembre 1992. Purtroppo però, non siamo riusciti a fare la nostra intervista a Fabrizio della Yamato, a causa della troppa calca presente durante la fiera, ma non vi preoccupate perché la troverete sicuramente in uno dei prossimi numeri.
Le novità presenti erano molte, ma come già detto la grande massa di gente presente, ci ha impedito di prendere visione di tutto quello che c'era presente, ma, praticamente, tutto quello che ci eravamo prefissati (tranne l'intervista a Fabrizio) di vedere, siamo riusciti a vederlo.
Inziamo con Granata Press, uno degli stand presi letteralmente d'assalto dai presenti (anche da noi, ovviamente), c'erano tutte le testate di questa casa, che per prima ha rischiato nel tradurre i manga (fumetti) giapponesi, nella nostra lingua, e si presenta a noi con nuova grinta, infatti ha

4- Raffaele mentre fa piegare in due dal ridere tutti i presenti con "Il cielo in una stanza"

5- Karaokando tutti insieme...

praticamente rinnovato MANGAZINE, il cui formato passa da 96 a 128 pagine con un supplemento a colori, dedicato in questo primo numero della nuova forma al grande e mitico GUNDAM, mentre per quanto riguarda i manga, continuano quello di sempre, con l'aggiunta di Patlabor e Ranma 1/2.Anche ZERO, la loro prima testata si arricchisce di nuove storie: GUNHED, miniserie definita come

6

capolavoro (sono completamente daccordo) di Kia Asamya, e SPRIGGAM, altra miniserie, ambientata nel prossimo futuro, che vedrà l'uomo combattere contro esseri (stranamente) umani, ma con delle armi biogenetiche, atte ad aumentare la forza di un uomo e altre belle cosine.

Continua la Saga di DEVILMAN, l'uomo diavolo, una delle più belle storie horror mai concepite dal grande maestro Go Nagai (e per chi non lo sapesse Goldrake, Mazinga e famiglia bella sono tutti di sua invenzione).

Il grande Kenshiro (Ken il guerriero), ha finalmente avuto una rivista tutta dedicata a lui, Z Compact, in edicola ogni 15 giorni; e la stessa sorte hanno avuto i Cavalieri dello Zodiaco (Saint Seya), solo che loro per il momento escono ancora come testata mensile.

Infine, Granata Press, ci propone mensilmente anche i manga di MAZINGA Z, di HOROBI, BLACK MAGIC, e ogni tanto anche due speciali, uno su VENUS WARS, disegnato da colui che ha dato origine a una leggenda, e vale a dire il grande autore di GUNDAM; e OUTLANDER, una serie fantascentifica in alcuni punti umoristica, e in altri d'azione, veramente bella, soprattutto per le gigantesche astronavi viventi (ovvero: esseri biomeccanici, formati da una parte di macchina e da una parte di essere vivente), due serie che non dovrebbero mancare nelle collezioni di chiunque si appassionato di manga.

Sul fronte video, Granata Press, si difende anche qui molto bene, pubblica infatti ogni due mesi nella collana Z VIDEO, le avventure di lui, Ken il Guerriero; nella collana MANGA VIDEO, il primo OAV dei Cavalieri dello Zodiaco (recensione sullo scorso numero), il primo OAV di DEVILMAN (recensione a definire), e per natale, un regalo molto gradito, il lungometraggio d'animazione (molto lungo, circa 120 minuti), con il film di Ken Il Guerriero (dov'è, lo voglio. NdBDM).

Infine, come casa editrice, ha appena distribuito due libri, uno il World Illustration of Gundam, in collaborazione con la casa che ha diritti di Gundam in Giappone, la SunRize; e il libro su ICZER ONE, miniserie basata sui combattimenti di una cyborg contro i soliti che vogliono conquistare il nostro pianeta.

Prima di passare ad altro, vorrei ringraziare la Granata Press, Nipponia -Centro culturа Giapponese-, la Yamato, la Hobby fumetto, e Hunter per la collaborazione che ci hanno dato e per la simpatia con cui ci hanno accolto.

9

7

Passiamo ora a Nipponia: forse lo stand che più di ogni altro è stato presso d'assalto dai visitatori (per fare le foto e prendere un po' di materiale abbiamo dovuto combattere una buona oretta), esponevano infatti solo oraba proveniente dal giappone: manga, modellini (soprattutto di GUNDAM e C.), videocassette in lingua originale, poster, Stagiki (piccoli quadretti plastificati), e CD con le colonne sonore di tutti i nostri personaggi preferiti.

Nipponia è, per tutti coloro che abitano a Milano, il modo migliore per avvicinarsi al

8

Giappone, infatti è un negozio aperto al pubblico, con vendita di tutto il materiale sopra descritto, più il noleggio di videocassete in lingua originale, con tutti gli OAV che non potremo mai vedere, e si trova in via E. Muzio 1, ang. M. Gioia 77, un saluto particolare ad Alex e Jimmy.

Anche in Yamato la calca era molta, però lo stand era leggermente decentrato rispetto a tutti gli altri, e quindi abbiamo potuto avvicinarci più agevolmente, per tutti i fans di Lamù, è stato presentato il se-

6- un nostro amico alla Hobby Fumetto

7- Ed ecco i nostri amici della Yamato Video.

8- Uno degli stand più affollati: Granata Press

9- Una parte del materiale raccolto.

condo di film di Lamù per la collana Yamato Video, Beautiful Dreamer, e oltre a quello presente al gran completo tutta la collana di videocassette della Yamato (che potete vedere ritratte in foto), inoltre anche qui vendita di CD, modellini (abbiamo trovato anche il modellino di Godzilla (dov'è, voglio anche quelloooo NdBDM), ecc (per chi non lo sapesse il negozio di Yamato si trova a Milano, in via Lecco 2). Per quanto riguarda i CD e i Laser Disk, la parte del leone la faceva Hunter, che esponeva praticamente tutta l'attuale produzione giapponese esistente (infatti abbiamo cucato ben tre CD di Ken il Guerriero. (dove sono, ormai sono d'obbligo voglio anche quelli! NdBDM)), oltre ad una notevole collezione di manga, tra cui quello di Lupin III.
Anche la Hobby Fumetto si difendeva molto bene, con una disponibilità di poster da fare impressione, una caterva di stagiki, e molto altro. Inoltre lì abbiamo beccati a rileggere Zzap! in uno dei rarissimi momenti di calma. (A loro va un rigraziamento particolare perché hanno dovuto sopportarmi per circa un'ora, ora in cui gli ho rotto le scatole per un poster che poi mi hanno dato, grazie).
Anche la Star Comics, presenziava con le sue prime due riviste dedicate ai manga, e cioè Kappa Magazine, con i manga di: 3x3 occhi, le avventure di Oh mia Dea!, e infine Squadra Speciale Ghost, ambientato nel futuro, che vede le avventure di uno speciale corpo di polizia, formato da una parte di esseri umani con parti biomeccaniche, e da dei cyborg veri e propri.
Altra rivista della Star Comics è STARLIGHT con il manga di ORANGE ROAD, che noi qui in Italia conosciamo come "E' quasi magia Jonny", andato in onda sulle reti Fininvest, quindi non dilungheremo più di tanto.
Questo è tutto per quello che riguarda le cose ufficiali, mentre nelle voci di corridoio, è un'altro paio di maniche, infatti sembra che sia di prossima pubblicazione niente meno che il manga di GUNDAM, e quello di Video Girl AI, ma per maggiori informazioni consultate il box che compare da qualche parte dell'articolo.
Prima di chiudere vorrei nuovamente ringraziare tutti coloro che hanno collaborato per la buona riuscita di questo articolo, e tutti coloro che con la loro simpatia ci hanno aiutato a Lucca, nella nostra raccolta di materiale.
Se per caso avete qualche richiesta particolare, oppure volete qualche informazione su delle serie animate, o dei film, scrivetecelo, e noi faremo (correggo: Massimiliano Cozzi farà NdP) di tutto per potervi accontentare.

10 - ...e una valanga di riviste!!

Novità e voci di corridoio

Tenetevi forte ragazzi, i nostri amici della Yamato Video, non contenti di averci proposto capolavori come il secondo film di Lamù, o il superkolossal di Macross, sembra che ci stia per offrire il seguito di quest'ultimo. Infatti in Giappone è in fase di pubblicazione il continuato della superfortezza, con il titolo di Macross II, è una miniserie formata da 6 episodi di 30 minuti circa l'uno. Noi non vediamo assolutamente l'ora, se questa notizia è vera.

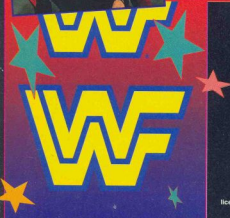
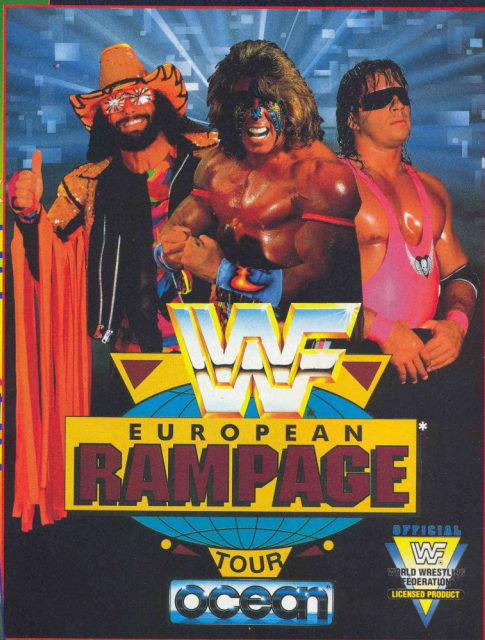
Rimanendo in tema di Macross, vi informiamo che esiste un box contenente 3 CD, con la colonna sonora della serie televisiva, quella del film, e tutte le canzoni di Lynn Minmay, che in Giappone è considerata una star, come da noi è considerato una star Elton John.

Novità anche in casa Fininvest pare. Sembra che abbiano preso i diritti per il primo, il terzo e il quarto film di Lamù, e si preparino a pubblicarli nella collana Bim Bum Bam Video. Speriamo bene, per quello che riguarda la censura e il doppiaggio (o per i nomi: che non li ribattezzino davvero Lilli e Gustavo NdP).

Ancora novità in casa Fininvest. Dopo averci regalato un capolavoro come «Fushigi no Umi no Nadia» (Nadia del meraviglioso mare - in Italia «il mistero della pietra azzurra»), anche se censurato largamente, sembra, che abbiano messo le mani sul film. Riusciremo a vederlo in versione integrale? Dopo averlo visionato in lingua giapponese, diciamo proprio di no. Consoliamoci del fatto che sarà, tuttavia in una lingua più commestibile.

Altre novità in casa Yamato. Dopo aver rilevato dalla Logica 2000 i diritti per i film di Cobra e Golgo 13, sembra che abbiano rilevato anche quelli per i due film di Lupin III, precedentemente editati nella collana Cartoons Collection della Logica. Infatti per natale (se le voci che corrono sono giuste) potremo tornare a vederci il film capolavoro «Il castello di Cagliostro», premiato a Cannes nel 1979. Il film sarà completamente ridoppiato, per poterci offrire il meglio, con la colonna sonora, finalmente in stereofonia.
Per «la pietra della saggezza», non è stato ancora deciso, a quanto pare, il piano di pubblicazione.

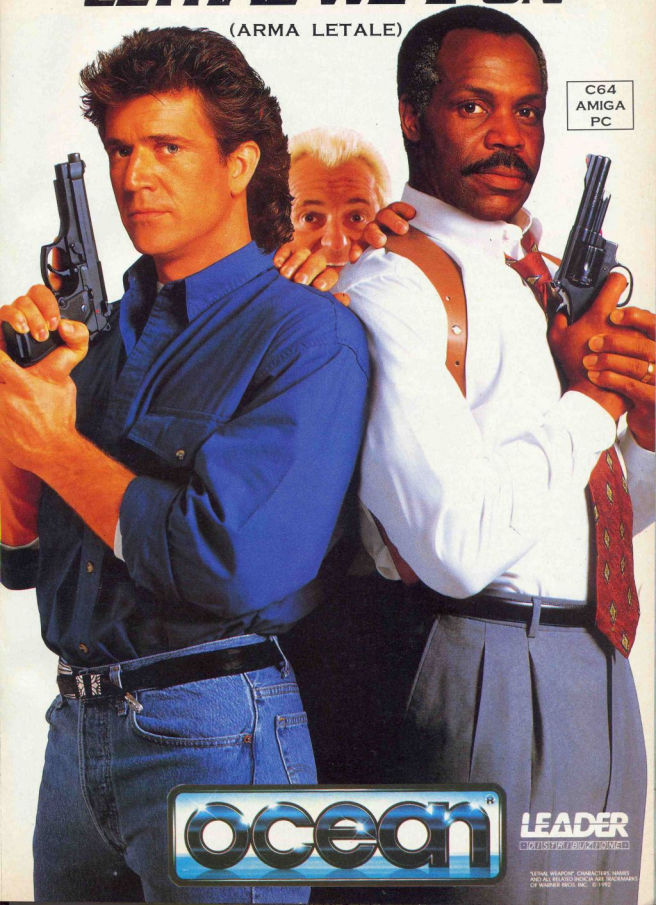
Continuiamo in casa Fininvest. La serie televisiva di Ranma 1/2, dovrebbe essere in fase avanzata di doppiaggio (e di megacensura). Pare infatti, che la Fininvest, sia riuscita a mettere le mani anche sull'ultimo capolavoro della principessa dei manga, Rumiko Takahashi (che per chi non lo sapesse, è la mamma di Lamù e di Cara dolce Kyoko). Speriamo bene.

ANCORA UNA VOLTA, LE SUPERSTARS* DI WWF* SI SONO DATE APPUNTAMENTO PER IL GRAND EUROPEAN RAMPAGE* TOUR.

UNISCITI AI TUOI IDOLI PREFERITI: **HULK HOGAN,** ULTIMATE WARRIOR*** E MOLTI ALTRI SUI RING DI TUTTA EUROPA E AFFRONTA TEMIBILI SQUADRE QUALI I **NATURAL DISASTERS*** E I **NASTY BOYS***.

OSSERVALI SUL RING E SEGUILI NEL MATCH FINALE IN MADISON SQUARE GARDEN A NEW YORK CITY.

TESTA LA TUA FORZA E LA TUA ABILITÀ. COLLABORA CON IL TUO COMPAGNO DI SQUADRA PER CONQUISTARE L'AMBITO TROFEO DELLA VITTORIA: **THE EUROPEAN RAMPAGE* TAG TEAM TITLE!**

C64C	**L. 29.900**
C64D	**L. 29.900**
AMIGA	**L. 49.900**
PC	**L. 49.900**

LEADER
DISTRIBUZIONE

.Si trasforma in un razzo missile con circuiti di mille valvole, tra le stelle sprinta e va. Mangia libri di matematica, insalate di cibernetica....

NES OCEAN

ROBOCOP 3

Maaa chi è? Maaa chi è? E' forse Ufo robot o Gundam? Magari è Jeeg robot d'acciaio? No, non ci siamo (chi ha detto Mazinga?) è l'incredibile unico e ultra-rognato Robocoppo!! Dopo tanti tentativi ci siete arrivati, il grandioso Robocop è tornato sugli schermi del nostro amato NES per stupirci con una nuova e alquanto esilarante avventura. Sinceramente non sono riuscito mai a capire per quale motivo la critica di tutto il mondo ha giudicato la serie di Robocop come violenta e gravemente nociva per la psiche umana (sul "violenta" posso anche non essere d'accordo. Certamente, però, è nociva NdP) (seee, dovevano venire qua in redazione durante il giorno di chiusura di Zzap!), a mio parere Robocop è l'androide più sfigato dell'universo (a livello di Astro-Ganga). Nel primo lungometraggio le cose andarono così: l'agente di polizia Murphy venne assegnato alla sezione criminale di Old Detroit e proprio durante la prima missione fu così fortunato da essere farcito di piombo peggio di un bignè alla crema!!!
L'OCP, una multinazionale che si stava occupando della costruzione di Delta City (New Detroit), decise di rompere l'anima al povero Murphy anche dopo morto, trasformandolo in Robocop, il difensore della legge. Presero quello che rimaneva del suo corpo (più o meno un mignolo. Ma vivo. NdP), lo schiaffarono dentro un tutone di titanio rinforzato al mercurio e gli inserirono tre direttive che non sto a ripetervi perché ormai le sanno pure i muri. Ma il povero Robocop non immaginava che gli era stata aggiunta una quarta direttiva che gli impediva di ribellarsi all'OCP, quando scoprì che la società voleva speculare su tutto lo speculabile e tentò di ammanettare il direttore della suddetta multinazionale, si trovò impossibilitato nei movimenti; a questo punto venne massacrato da un gigantesco e cattivissimo ED-209 (a mio parere il vero protagonista). Fine del primo film, infatti il resto vede Robocop che vince ammazza i cattivi, quindi non mi pare il caso di starne a parlare.
Nel secondo film l'OCP decide bene di creare un nuovo Robocop chiamandolo molto originalmente Robocop 2 (un mito!) che dovrebbe sostituire quel disgraziato di Robocoppo che non faceva altro che andare a rompere le scatole alla sua ex-moglie (voci incontrollate dicono sia un battipanni elettrico). Intanto un gruppo di studiosi dell'OCP prendono il nostro amato bidone e lo trasformano in una specie di idiota ambulante aggiungendogli qualche centinaia di nuove direttive, facendo in modo che perfino i bambinetti di 4 anni lo prendano in giro nei modi più umilianti. Naturalmente finché c'è vita c'è speranza, il lattinone ambulante, saputo che l'unico modo per tornare normale è quello di collegarsi ad un fantastiliardo di Volt, si attacca a un palo della luce; inutile sottolineare che torna normale. Fin qui niente di strano, ma è alla fine del film che lo spirito demenziale prende vita! L'uomo di metallo decide di affrontare il suo successore che tra l'altro va matto per una specie di droga chiamata

A- Robocoppo schiacciato da una bambina

B- I Verdi che vogliono riciclare le lattine, e tendono un agguato al mitico poliziottone di tolla

C

NUKE (non so perché, ma ho come una sensazione di Deja-Vu). Il combattimento dei due è alquanto ridicolo, infatti Robocop 2 ha come cervello quello di un pazzo criminale e quindi decide di rullare kartoni a tutto spiano usando Robocop come valvola di sfogo (vi lascio immaginare come lo concia...). Purtroppo anche qua, il finale viene tragicamente rovinato e la vittoria spetta ancora una volta a quel mutante di Robocoppo (maledetto!!!).

Nel terzo film invece non succede un bel pipppero (®1992 Elio e le Storie Tese), anche perché non è ancora uscito e chissà tra quanti millenni uscirà, in ogni caso la trama dovrebbere essere a livello degli altri lungometraggi, ovvero molto scema! Vi posso fin da ora anticipare, che tra le tante trovate, vedrete il carciofone metallico (non so se avete notato che durante tutta la recensione l'ho preso abbondantemente per i fondelli) alle prese con un nuovo beota d'acciaio che pretende di essere un Ninja (odddddddio! Un ninja con la stessa agilità di Robocop. E' come dire una Ferrari col motore della cinquecento... NdP), senza dimenticare il nuovo Buster-Pack con cui sfreccierà nei cieli di Delta City (spero che si sfracelli su qualche grattacielo) e un nuovo Mega-Bazooka la cui potenza è alquanto discutibile.

Se sperate che vi dica che Robocozzo 3 sia un gran bel gioco vi sbagliate di grosso; primo la grafica sarà anche bella per un NES ma è comunque molto monotona, secondo la giocabilità è alquanto scarsa a causa della elevata difficoltà e della piattezza di gioco, terzo io non sopporto più Robocop e qua trovi la gioia, cinque inate il fiume, seeeeei (quiz musicale del mese)....
Tralasciando disquisizioni varie non posso consigliarvi al 100% questo gioco, in particolar modo se cercate un platform divertente, se invece siete dei fan accaniti di Robocop (non ci provate nemmeno) forse potreste divertirvi comunque.

C- Robocop in un momento di intimità: mentre mangia l'omogeneizzato al silicio

D- e adesso Mirko (nei panni di Robocop nel gioco, di BDM nella recensione, e di un beota nella vita) cadrà nell'acido, dopodiché verrà crivellato di proiettili dal signore là in alto, ed infine verrà spiaccicato dalla pressa a destra.

E- clinkete clankete...

PRESENTAZIONE 89%
Grande musica iniziale e parecchie opzioni selezionabili.

GRAFICA 75%
In generale disegnata bene, ma un po' monotona.

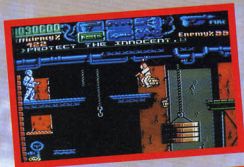
SONORO 83%
Molto bella la musica iniziale e carina quella del gioco.

APPETIBILITA' 78%
Parecchio difficile....

LONGEVITA' 69%
....e parecchio monotono.

GLOBALE 51%
Compratevi Megaman 2, che è mooolto più bello!

D

E

NES OCEAN

Lemmings™

..E dopo Emanuele e sua sorella, Max e Luca Reynaud, Davide e Silvia, un'altra coppia celebre entra a far parte della redazione di Zzap!: Giancarlo Albertinazzi e la sua ragazza Cristiana!! (Mi domando dove andremo mai a finire: ormai questa è una rivista a conduzione familiare... NdP)

Ebbene sì: l'hanno fatto. Ora questo stupendo gioco è stato convertito anche per NES. Già vedo gli occhi sgranati dei numerosissimi possessori di questa console, che stanno leggendo questa recensione con meraviglia e stupore. No, non preoccupatevi, non è un sogno: finalmente i verdi omini che hanno fatto impazzire, e stanno facendo impazzire, la maggior parte dei videogiochisti sono approdati anche nel mondo del Nintendo Entertainment System. Chi di voi non ha mai sentito parlare delle gesta di questi carinissimi esserini nelle più recondite caverne del sottosuolo? Come, tu non li conosci? E allora ti accontento subito. Tutto iniziò quando la calma e pacifica tribù dei LEMMINGS (parente di quella dei Puffi, ndGK) venne colpita da un terribile incantesimo: uno stregone crudele (parente di Gargamella, ndGK), invidioso della loro vita felice, decise di condannarli a vivere nelle viscere dell' inferno, che, diciamolo, non è proprio il posto ideale per questi esserini. Una tale ingiustizia non potè però essere tollerata dal C.S.M. (Consiglio Superiore della Magistratura?,ndP), Consiglio Superiore della Magia, il cui presidente, il vetusto Mago Merlino (proprio lui in persona), decise insieme con i suoi consiglieri di istituire la carica di "protettore dei LEMMINGS". Il compito del protettore era però molto oneroso: si tratta-

a) Siamo a Lemmingwood, città roditrice del cinema!!

b) la situazione ad inizio-schermo

c) ma da dove saranno mai sbucati fuori tutti 'sti omini?

d) ecco a voi i vigili-lemmings

e) incredibile: passerete gli anni più belli della vostra vita prima di passare questo livello.

f) ecco i lemings che corrono a farsi inghiottire

g) vedete quel marchingegno in mezzo alla foto? Provate a farci passare i vostri preziosi omini...

e

va di andare dai LEMMINGS e, caverna per caverna, aiutarli a ritrovare la libertà. Detto così potrebbe anche sembrare semplice, ma le magie a disposizione del protettore erano limitate e non sempre tutte a disposizione, e ciò a causa delle diverse strutture delle caverne. Inoltre il malcapitato doveva guidare gli omini completamente, perchè i poverini erano così spaventati e shoccati da muoversi in fila senza sapere dove andare (ma che shoccati, erano shokki NdP). Potete immaginarvi che nessuno certo si era offerto volontario per aiutarli; così fu tirato a sorte col metodo della pagliuzza. Indovinate chi prese quella più piccola (the shortest straw, ndGK)? Proprio voi!!! Così ora vi trovate a dover "pilotare" i vostri amichetti attraverso antri tetri (mamma che gioco di parole!!!) e bui, armati del vostro buon senso e della vostra abilità. Non mi resta quindi che dirvi:"In bocca al lupo!!!" (crepi!!!) e lasciarvi al commento.

f

Qualcuno di voi si era lamentato, in occasione del numero precedente, perché invece di "recensione", ho scritto "redenzione". Bhè, a mio parere una recessione, al di là del suo contenuto, serve solo ed esclusivamente a illustrare il nesso del pensiero utopico del recessore. Chi legge una recinzione vuole assurgere alle più elevate vette della conoscenza in campo videoludico. Per questo il recensore scrive una remissione: per accontentare il lettore, che non vuole altro che una ritorsione. E adesso che ho finito tutte le assonanze con la parola "recensione", passiamo al commento vero e proprio. Bene, Lemmings è uno dei giochi più osannati e giustamente più famosi della storia, ed è meraviglioso praticamente su tutte le macchine. Poteva non esserlo sul NES? Certamente no, anzi, sembra quasi incredibile come i programmatori siano riusciti a riprodurre tutto il feeling che aveva tre anni fa sui 16-bit . Compratelo!!

g

Allora, questo è uno dei miei giochi preferiti e non voglio lasciarmi scappare l' occasione di osannarlo quanto merita. Comincio col dirvi che la grafica è a dir poco stupenda (guardate come svolazzano i capelli dei LEMMINGS quando si arrampicano!) e così pure il sonoro (potete pure scegliere se ascoltare i bip funzionali oppure una nota melodia). Prima di provare la versione per NES, avevo passato ore a giocare a quella per PC e devo dire che le differenze sono proprio poche: manca solo la mappa della caverna (senza ovviamente tener conto della grafica differente). Vorrei lasciarvi con un appunto personale: compratelo, altrimenti vi mangerete le unghie per non averlo fatto!!!!!

PRESENTAZIONE 85%

Carina la schermata iniziale e le opzioni di gioco sono quelle giuste. E poi che dire...Si presenta da sè.

GRAFICA 97%

Proprio ben riuscita: quasi un capolavoro su NES!!!

SONORO 98%

Mi è piaciuta molto la musichetta e gli effetti sono molto efficaci (sentirete che belle esplosioni, ndGK) (sei sempre il solito sadico, ndCRY)

APPETIBILITA' 97%

Veramente sconvolgente la voglia di giocarci!!!

LONGEVITA' 98%

Che dire: una caverna tira l' altra!!!

GLOBALE 95%

Sinceramente non me la sentivo di dargli di meno: è troppo forte!!!

NES OCEAN

GB OCEAN

THE ADDAMS FAMILY

Non ne posso proprio più! Oggi, che è sabato, la prof. ci ha piazzato un bel compitino di analisi matematica che, senza esagerare, é stato massacrante!!! Provate voi a stare per più di tre ore su una funzione "spacca-cervelli", e su altri due esercizi da panico: ne uscirete con un'accozzaglia di cellule cerebrali sparse per la vostra scatola cranica, senza ordine nè logico nè anatomico, al posto del vostro delicato cervellino. Quindi in queste condizioni mi sono recato in redazione con Paolone, che non stava (e non sta ancora adesso, ndGK) certamente meglio di me (essendo mio compagno di corso ha dovuto passare anche lui parte del suo tempo prezioso su quel malefico compitino). Così nel marasma che regna sovrano nel Megarmadio sono riuscito ha scovare una cartuccia per NES, che mi era già stata affidata all'inizio del mese del nostro, dall'ormai completamente fuso caporedattore: era la cartuccia di "THE ADDAMS FAMILY". Preso da un impeto di senso del dovere (le mie ciabatte sul muso. Molto convincente come impeto. NdP), ho riordinato in qualche modo la mia "materia grigia" e ho infilato la cartuccia nel NES, pronto ad affrontare qualsiasi diavoleria. Ed eccomi alla guida di un indomito Gomez, che salta da una piattaforma all'altra in cerca di bonus e di una via d'uscita per passare livello. Ma cosa dovrà mai fare Gomez, oltre che cercare di non farsi beccare da mostri, fantasmi ed affini? Niente di più prevedibile: deve salvare la sua amata Morticia, che è stata rinchiusa in una buia stanza del te-

d

a

e

b

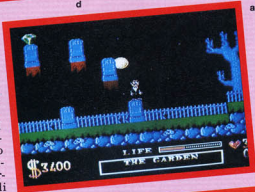
A: Eccovi la tomba del caro prozio Gengis Khan.....

B: A cosa servirà mai questa quel cappio appeso all'albero?

C: Ed ecco al secondo piano un tipico passatempo degli Addams: stare con le gambe fuori dalla finestra!!!

D: Toc! Toc! C'è nessuno in casa?

E: Gomez, cosa fai: sbirci?

F: Volare ooh! ooh! Cantare oh! oh! oh! oh!!!!!

VERSIONE NES

Eccomi qui, pronto per commentarvi la versione per NES. Devo dire che, ispirato dalle referenze del "soggetto", mi aspettavo qualcosa di veramente avvincente e di.....stravagante!!! Purtroppo sono stato deluso: si tratta un normalissimo platform, abbastanza divertente, ma non è niente di speciale. Comunque nel complesso è realizzato discretamente, la grafica è funzionale e nella media, mentre lo scroll è dignitoso; molto carino invece il sonoro, che riproduce le tipiche melodie della nota serie televisiva. Un consiglio: fate molta attenzione alle schermate iniziali sulle quali appaiono alcuni messaggi, perchè vi saranno utili per finire i livelli. Tutto sommato non mi è dispiaciuto tanto, anzi ci ho giocato volentieri; quindi il mio giudizio è positivo, ma non esagerato.

c

tro maniero Addams. Non che Morticia si trovi male in casa sua, ma (se avete visto il film omonimo lo sapete già) il caro zio Fester, dopo aver perso la memoria e sotto l'influenza di una malvagia psicologa, è riuscito ad appropriarsi delle proprietà degli Addams per impossessarsi del tesoro nascosto nelle grotte sotto la villa. Un piccolo particolare: avendo perso la memoria Fester non sa più come arrivare al tesoro. A questo punto vi chiederete: "Cosa c'entra Morticia?". Senza raccontarvi tutto il film, vi dirò semplicemente che è stata rapita,insieme con gli altri membri della famiglia, per volere della truce psicologa, nella speranza che la affascinante signora Addams le riveli la strada che porta all'inestimabile tesoro di famiglia. Per quanto riguarda il gioco, è un normale platform con vari livelli di gioco,alla fine dei quali salverete un vostro caro; è abbastanza divertente, ma niente di speciale. Se volete ulteriori notizie, come al solito, leggetevi il commento.

f

VERSIONE GAME BOY
Devo dire che mi è piaciuta più la versione per questo bel portatilino che quella per il NES, anche se non sono molto diverse. La differenza principale sta nel fatto che il Gomez "a cristalli liquidi" ha un'opportunita in più rispetto al suo gemello "a colori": può blastare i suoi nemici con un'arma, senza essere obbligato a saltare sulle loro teste, correndo così il rischio di farsi beccare. Per quanto concerne grafica e sonoro, le caratteristiche tecniche del nostro GB sono state ben sfruttate, anche se lo scroll lascia molto a desiderare (come al solito, direte voi). Personalmente ve lo consiglio, soprattutto se amate il genere "platform".

VERSIONE NES

PRESENTAZIONE 75%
Non male la schermata iniziale con la casa Addams e il temporale...

GRAFICA 80%
Ben definita e.....spettrale!!!

SONORO 78%
Bella musichetta ma pochi effetti.

APPETIBILITA' 76%
Se vi piacciono gli Addams, ne sarete certamente attratti!

LONGEVITA' 72%
Dedicato agli amanti delle piattaforme...

GLOBALE 73%
Gli avrei dato qualche voto in più, ma mi ha un po' deluso.....

VERSIONE GAME BOY

PRESENTAZIONE 76%
Beccatevi la storiellina introduttiva: è proprio carina!

GRAFICA 82%
Vedi commento.

SONORO 78%
Idem come sopra.

APPETIBILITA' 78%
Un gioco riguardante personaggi noti fa sempre gola...

LONGEVITA' 80%
Passato il primo livello vi verrà voglia di riunire una così allegra famigliola!!!

GLOBALE 78%
Penso che a molti di voi piacerà, senza però esaltarvi eccessivamente.

GB INFOGRAMES

POP UP

Sembrava un'interminabile lezione di geometria, ma a quanto pare il destino era dalla mia parte, avevo con me il fido Game Boy e Pop Up!

Il nome non mi diceva un gran che, ma, speranzoso, infilai la scatoletta grigia nella console e accesi...
La presentazione non era eccezionale (nella mia vita ho visto di meglio, NdD) ed il gioco, almeno a prima vista, mi sembrava banale.
Poi ho iniziato a giocare: wow! Pop Up è proprio

uno sballo! Avete presente quei bei giochetti tanto cattivi e meditativi alla Tetris? Beh, questo gioco appartiene alla sopracitata categoria.
Forse i primi livelli possono sembrare noiosi e scontati, ma già dopo il decimo tutto cambia: ogni cosa diventa più complicata ed ciascun quadro deve essere provato più volte, usando tecniche diverse, per essere portato a termine.
Il vostro compito è quello di spostare una pallina attraverso piattaforme, diverse sia per forma che per effetto (i tre tipi più frequenti sono quella normale (rimbalzo normale), quella che sparisce (come la precedente, solo che dopo alcuni rimbalzi sparisce) e quella inclinata (attenti a non farvi incastrare tra un muro e una piattaforma inclinata o sarà peggio per voi)).
Nello scenario sono sparsi svariati oggetti (alcuni con una funzione precisa, altri che donano solo punti, NdD) che, una volta collezionati, fanno comparire un'uscita (EXIT) in una parte non precisata dello schermo. Sta a voi ora raggiungerla. Infatti, non sempre, anche se tutti gli oggetti sono stati raccolti, si riesce a giungere all'uscita...
Ogni livello ha la sua password (in questo modo non dovrete ricominciare sempre dall'inizio, il che risulterebbe pure noioso), il che vi garantisce ore ed ore di divertimento. Sicuramente, dopo che lo avrete terminato, il vostro interesse calerà fino allo zero, ma prima dovete completarlo, il che non è per niente facile.
A mio avviso Pop Up è proprio uno sballo, con grafica piccola ma chiara, musichette divertenti (anche se, alla fin fine, se dovete usarlo a scuola il sonoro non è poi così importante) ed un alto livello di giocabilità. Fossi in voi lo comprerei.

Wow! Doppia libidine! Ultimamente uso un mio metro personale per valutare i giochi del Game Boy: se le due ore di geometria passano in fretta significa che il gioco è grandioso, se mi stufo dopo dieci minuti e inizio a seguire la lezione (sempre di geometria) (come ti capisco... Il tuo metodo di valutazione per il GB è identico al mio per il Lynx... NdP), allora si tratta di un titolo mediocre. A quanto pare, Pop Up appartiene alla prima categoria...
See ya later!

PRESENTAZIONE 70%
Nella norma.

GRAFICA 80%
Piccola, ma svolge adeguatamente il compito per cui è prefissata.

SONORO 80%
Carino ma non troppo...

APPETIBILITA' 60%
Alle prime non sembra nulla di eccezionale...

LONGEVITA' 90%
Se andrete un po' avanti vedrete che il tutto non è poi così male, anzi, è quasi stupendo!

GLOBALE 80%
Consigliato a tutti quelli che non usano il tasto di fuoco solo per sparare (da leggersi: consigliato a tutti gli amanti dei giochi rompicapo, NdD).

WWF2

GB LJN

Sapete tutti quale è lo sport (mi fa un po' senso a chiamarlo tale, ma lasciamo pure stare) preferito dalla stragrande maggioranza dei minorati mentali? Suvvia, fate un piccolo sforzo... Vi aiuterò: quale è lo sport (a ridaje...) più stupido, insulso, finto, esagerato e inutile del mondo? Da quale sport (uff, e tre) hanno tratto uno dei cartoni animati più zozzi della storia della nostra infanzia chiamato "L'Uomo Tigre"? Oh, finalmente ci siete arrivati! Stiamo parlando (ed era abbastanza ovvio) del wrestling, anche se in effetti "L'uomo Tigre" è ispirato al catch, che è praticamente la stessa cosa ma si riferisce alla versione giapponese della "disciplina".
Che il wrestling sia una solenne idiozia, lo si deduce da più fattori: uno, basta guardare un qualsiasi incontro farcito di imbecilloni sovrappeso che si dimenano come se gli avessero asportato gran parte del cervello e trovassero il tutto una gran bella storia, manager-buffoni, mosse ai limiti del ridicolo (se uno colpisce il pavimento con il piede mentre fa finta di dare un pugno a un altro, può fare male solo al pavimento e non all'avversario, mi pare) e costumi carnevaleschi; due, basta assistere alle cosiddette "interviste pre-match" dove questi tonti gorilloni sfoderano tutta la loro intrinseca idiozia con delle frasi del tipo "e quando giacerai riverso nel tuo stesso sangue, sguazzando nei rimasugli della cena e strozzandoti con le tue stesse budella, rimpiangerai il giorno in cui hai deciso di intraprendere questa carriera e incontrare il tuo destino, ben sapendo i rischi che potevi correre incontrando un titano dello scontro fisico come il sottoscritto e..." e menate del genere; tre, è uno degli spettacoli più seguiti in America (più ingiurioso di così...); quattro, la lega che patrocina questo "sport" si chiama WWF, il che sta a significare che tutti i wrestler sono degli animali; cinque, i videogiochi di wrestling vanno letteralmente a ruba.
E dopo aver chiarito i particolari salienti di questo interessantissimo passatempo, andiamo a descrivere nei dettagli WWF2, l'ultimo parto di casa LJN dedicato alla Federazione Mondiale dei Mentecatti.
In WWF 2 innanzitutto è possibile giocare da soli o in coppia (ovviamente con l'ausilio di un Gameboy supplementare cum cartuccia WWF2, che credevate?) scegliendo se giocare uno contro uno (umano o computer), provare un incontro Tag Team (due contro due alternandosi tra una coppia di "atleti") o competere direttamente per il TITOLO MONDIALE (le maiuscole sono d'obbligo - e siccome sono le prime lettere che insegnano a scuola, è più probabile che vengano intese dal fan medio del wrestling). Per fare ciò bisogna scegliere il wrestler da impersonare: possiamo così scegliere tra Hulk Hogan, Macho Man, Sid Justice, The Mountie, The Undertaker e Jake The Snake e partire per mille e incredibili (è il caso di dirlo) avventure.

Tralasciando l'aspetto buffonesco e assurdo di una simile disciplina sportiva, possiamo dire che WWF2 è un prodotto più che competente. Quello che vuole simulare, lo simula bene: c'è un discreto numero di lottatori, la grafica è davvero molto bella, ogni tizio ha la sua musica di presentazione, i tre livelli di difficoltà assicurano sfida per tutti (dagli scarsoni agli esperti) e c'è una buona varietà di mosse. Il problema è che quello che vuole simulare è il wrestling... Beh, se non vi dà fastidio, potreste anche divertirvi un sacco.

PRESENTAZIONE 81%
Un nutrito numero di opzioni e istruzioni complete.

GRAFICA 89%
Sprite non grossissimi ma efficacci, comunque molto dettagliati e bene animati.

SONORO 79%
Vario e neanche troppo malvagio.

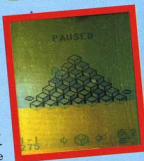
APPETIBILITA' 83%
Ovviamente, riferito ai fan della disciplina.

LONGEVITA' 88%
Idem Come Sopra.

GLOBALE 84%
Un bel gioco. Di wrestling, precisiamo.

Scopo del gioco: rompere le scatole.

SUPER Q*BERT GB

Come riassunto dello scopo del gioco, non è che sia poi molto azzeccato: in Q*Bert, più che rompere le scatole, dovrete colorarle. Infatti, voi impersonate un esserino peloso e nasuto (nel senso che ha un naso più grosso di quello di Max), e con esso dovrete saltare su tutte le scatole presenti nell'area di gioco per variarne il colore. Quest'ultima affermazione può sembrare un attimino fuorviante, visto che il game Boy può vantare solo qualche tonalità di grigio. Bhè, il colore è un grigio diverso da quello iniziale, ma il discorso non cambia di una virgola. All'inizio, come nel vetusto coin op di cui questa è una sorta di conversione, i blocchi saranno disposti a piramide, e per colorarli sarà sufficiente saltarci sopra. Già, perché il nostro Berto non è certo dotato di pennello, e per raggiungere il suo scopo non ha altro che i suoi piedoni (e va bene, è acromegalico, ha i piedoni e il nasone. Ma io che ci posso fare? NdP) con i quali può solamente zompettare di qua e di là. Progredendo nel gioco, l'usuale disposizione a piramide dei blocchi è destinata a cambiare, assumendo le forme più astruse e -a volte- complicate, ed inoltre a rendervi difficile il compito ci penseranno alcuni nemici davvero antipatici: si va dalle bocce che cadono casualmente sull'area di gioco, ad alcuni improbabili personaggi come un serpente che salta come un forsennato alla ricerca di Berto, il suo cibo preferito. Per fortuna non venite assolutamente lasciati soli e raminghi nel vostro compito di pittura-scatole: alcune piattaforme-ascensore sono a vostra disposizione per levarvi d'impiccio nelle situazioni più difficili: quando siete circondati dai nemici, non vi resta che saltare su una di esse per ritornare al blocco più elevato. L'importante, è che vi troviate nelle vicinanze, ovviamente...

1) mettendo il gioco in pausa, il GB mostra la situazione del livello corrente.

2) altro livello ed altra disposizione dei blocchi. Ma il divertimento è sempre lo stesso.

Paolo

Fa veramente piacere ritrovare i classici con cui ho passato la mia infanzia: dopo Elevator Action sul numero precedente e Burger Time Deluxe su questo stesso medesimo, mi sto convincendo sempre più che il Game Boy sia la macchina ideale su cui rivivere le stesse emozioni di allora. Tutti i nemici e le strategie che conoscevate sul vecchio coin op (o sulle innumerevoli versioni e/o cloni per TUTTI i sistemi esistenti, dal C64 al Vic 20 all'Amiga allo Spectrum) non potranno fare altro che tornarvi utili in questo riadattamento. Infatti non si tratta di una vera e propria conversione: qui la disposizione dei blocchi è soggetta a determinati cambiamenti e ciò non può fare altro che favorirne la longevità. Se proprio vogliamo essere pignoli, c'è da dire che eseguire tutti i movimenti in diagonale è parecchio snervante sul pad del GB, ma la simpatia del gioco e la sua facile impostazione non possono essere che la riconferma di un vero e proprio classico, che non ha perso niente col passare degli anni. Molto, davvero molto carino.

PRESENTAZIONE 80%

Era da un sacco di tempo che non vedevo più quella gigantesca scritta "Q*Bert" che imperversava sul coin op. E devo dire che mi mancava.

GRAFICA 70%

Del tutto funzionale, nella sua semplicità, ma lo scroll è ben realizzato e gli sprites anche.

SONORO 80%

Una musichetta allegra viene accompagnata costantemente dagli effetti sonori del coin op (chomp! Chomp! Chomp!...)

APPETIBILITA' 80%

Un vecchio classico ha sempre il suo fascino

LONGEVITA' 90%

Se poi è pure divertente, lo rigiocherete a lungo (manco a dirlo)...

GLOBALE 84%

Forse è un po' troppo vecchio per meritare una medaglia, ma certamente merita il vostro acquisto!!

BURGER TIME DELUXE

La versione Deluxe di uno dei primi e più fantastici platform game della storia è finalmente giunto nelle nostre mani: tremanti di gioia e di commozione non ci resta che accendere il nostro fido Game Boy e godersi ore ed ore di puro divertimento.

Un gioco avvincente, un platform game appassionante, un'avventura da non perdere! Burger Time Deluxe sembra esser stato immaginato apposta per Game Boy, sfruttando appieno le possibilità di questa console portatile, ed è il tipico gioco su cui passerete intere giornate fino a quando le vostre batterie non si saranno scaricate. Se siete in possesso di un Game Boy e siete alla ricerca della cartuccia giusta, non scervellatevi ulteriormente: pigliate i soldi e comprate Burger Time Deluxe.

MAX

Pensando alla prima comparsa di questo storico Gioco (la lettera maiuscola è necessaria), la mia mente vaga indietro nel tempo (proprio nei tempi in cui il primo Burghy aveva aperto i battenti qui a Milano) e rimembro la mia fanciullezza e il mitico Burger Time, su cui ho passato tanto di quel tempo nel tentativo di sfornare quanti più panini possibili. Infatti in questo gioco dovete mettervi nei panni di un povero cuoco, che, scorazzando in giro per lo schermo, deve calpestare un certo numero di fette di pane e/o carne, verdura, etc, etc, nel tentativo di creare un hamburger: i vari pezzi che lo compongono sono infatti disposti uno sopra l'altro su delle piattaforme, e quando ne farete cadere uno, tutti quelli sottostanti scenderanno di un livello fino a ricomporre il vostro succulento paninozzo. Purtroppo non siete gli unici abitanti della cucina, infatti dovrete stare attenti a non farvi cuccare dalle uova al tegamino, dai salsicciotti e dai cetrioli che circolano indisturbati per lo schermo: contro questi culinari nemici ci si può difendere utilizzando una buona dose di pepe (che li immobilizza per un paio di secondi) o li si può eliminare schiacciandoli con i pezzi di panino (se riuscirete a farglieli cadere in testa), oppure, ancor meglio, potrete sfruttare il loro peso per far cadere le fette di un numero maggiore di piattaforme. Ogni volta che completate tutti i panini nello schermo, passerete a quello successivo (nel gioco sono comunque presenti una serie di password che vi permetteranno di saltare i livelli già superati); è possibile inoltre raccogliere in giro bonus vari che vi riforniranno di pepe o vi daranno punti bonus ed infine si possono collegare due Game Boy via cavo per sfidare un vostro amico, moltiplicando così le ore di divertimento.

1

2

3

1: Un panino è stato completato: avanti con il prossimo!
2: Il fido cuoco si appresta a calpestare la fetta di carne.
3: Le salsicce sono dappertutto! Ce la farete a finire indenni il livello?

PRESENTAZIONE 70%

Tutto sommato abbastanza classica per un gioco su Game Boy, comunque ci sono un paio di opzioni che si riveleranno sicuramente utili.

GRAFICA 85%

Anche in questo caso siamo sempre negli standard, benchè sia ben curata e definita.

SONORO 83%

Simpatica musichetta che sicuramente si miscela bene con il resto dell'azione.

APPETIBILITA' 89%

Benchè lo schema di gioco sia abbastanza semplice e (teoricamente) sempre uguale, l'azione di ogni schermo è così coinvolgente che sicuramente non avrete bisogno di altri stimoli.

LONGEVITA' 91%

La difficoltà del gioco è molto ben calibrata, e, benchè all'inizio tutto possa sembrare facile, più si avanza nei livelli e più dovrete stare attenti alle crescenti avversità.

GLOBALE 90%

Il Gioco che ha divertito un'intera generazione: assolutamente da non perdere.

NES IMAGINEER

Super Turrican

Il più grande classico tra i platform-shoot'em up, che ha fatto la storia del Commodore 64, è approdato anche sul NES. Complimenti!!

In un prossimo futuro... "Papà, papà, sono arrivati i marziani!" "Sì, sì, dillo alla mamma, ed ora lasciami leggere la Gazzetta dello Sport" "Ma papà, ci divoreranno tutti!" "Certo, certo..." "Uffaaaaaa! Mamma Mamma! In giardino ci sono degli ometti verdi che stanno mangiando il nostro cane!" "Ma lasciami cucinare in pace!! Non vedi che sto preparando l'arrosto per gli ospiti?" "Ma mamma, guarda fuori! I marziani si sono appena mangiati pure gli ospiti" "bhè, poco male. Tanto l'arrosto mi stava venendo uno schifo." "Ma mamma! Cosa vuoi che me ne freghi dell'arrosto! Là fuori ci sono le astronavi che deportano la popolazione, e tu ti preoccupi dell'arrosto?" "Non fare l'insolente! Fila in camra tua e non uscire più fino a cena se no ti piglio a skiaffoni!" "Uffaaaah...". E fu così che saliste sulla scala che vi conduce alla cameretta. Tutto sembrava normale: lo stereo era al suo posto, vostra sorella occupava il bagno come al solito, i libri di scuola erano sempre sotto quella rassicurante coltre di polvere che li proteggeva da un uso indiscriminato, e tutto sembrava filare liscio come al solito. Solo una cosa non quadrava. Cos'era tutto questo silenzio nel piano sottostante? Infranto l'ordine perentorio della mamma, scendeste in cucina e lo spettacolo che vi trovaste di fronte non era certo dei più allegri: ciò che restava del vostro pastore tedesco era la coda e un'orecchia, la mamma era stata sgozzata e vostro padre era stato torturato e seviziato come solo una tribù di barbari avrebbe saputo fare. Indignati per l'ignobile destino a cui i vostri genitori erano stati sottoposti (e dispiaciuti soprattutto per l'incol-

a- Gigi la Trottola

b- Vieni qui maledetta rondine!!!

c- oh oh, prevedo un grosso mal di testa....

d- Maglio perforanteeeee

a

b

Anche se non è lo steso Turrican che era su Commodore 64 (davvero mitico), non si può certo dire che il capolavoro di Manfred Trenz sfiguri sulla console ad 8 bit di casa Nintendo. La grafica non si discosta molto dallo stile originale, ed anche il sonoro mi sembra particolarmente curato (per essere su NES). A me è piaciuto: spero sia così anche per voi!

Paolo

mabile perdita del cane) avete dunque deciso di vendicarvi. L'unica cosa che vi serviva, a questo punto, era uno schioppo "a raggio di lampi" (si veda la relativa recensione per C64, per ulteriori informazioni), una corrazza metallica dell'ultima generazione, ed una sacrosanta determinazione a fare un mazzo così a tutti gli alieni. Per la terza delle componenti, non è stato difficile reperirla: il problema si è fatto più consistente quando vi siete messi a cercare l'armamentario di cui necessitava la missione. Poi la svolta: entrati di soppiatto in uno studio cinematografico, avete tranquillamente rubato una corrazza medioevale sul modello di "re Artù", e dato qualche colpo di martello qua e là, l'avete adattata egregiamente allo scopo. Per il cannone laser, poi nessun problema: è bastato potenziare la pistola d'acqua con cui terrorizzavate le compagne di classe, ed il gioco era fatto. E adesso via, dunque... La gloria vi aspetta!!

Questa versione non é neanche lontanamente paragonabile a quella per il grande C64, ma comunque si difende molto bene; la grafica è decisamente oltre lo standard a cui il NES ci ha abituati mentre il sonoro, purtroppo é un po' scialbo (peccato perché la colonna sonora iniziale era il punto forte della versione C64).insomma grande grafica ma discreta giocabilità, comunque uno dei più grandi giochi mai usciti, un classico.

PRESENTAZIONE 75%

Ridatemi la musica di Chris Huelsbeck!!!!!!!

GRAFICA 84%

Non male, ma si poteva fare anche meglio

SONORO 80%

Effetti sonori niente male, ma lo ripeto, ridatemi Chris Huelsbeck

APPETIBILITA' 90%

Turrican é sempre Turrican

LONGEVITA' 82%

Peccato che la giocabilita non sia all'altezza delle altre versioni

GLOBALE 84%

E' pur sempre un grande classico.

GB NAMCO

DIG DUG

A) Aspettate, non sono ancora pronto...

B) Stà per cominciare la strage.

C) Ambé andò sònnati tutti?

Avete voglia di picchiare, uccidere, maciullare, distruggere? Allora leggete le prossime righe...

E' la storia del solito omino della Michelin (in questo numero compare ben due volte, leggere il parere di Geim nel gioco Dynamo), il quale, notando che la gente e gli animali in particolare stavano troppo bene, decise di andare in giro uccidendo e massacrando impunemente ciò che gli pareva. Per fare questo, decise di utilizzare l'oggetto più sadico che si possa immaginare, e cioè una pompa da bicicletta (quella che usa lui per tirarsi un po' su).
Riassumendo al massimo lo scopo finale, posso dirvi che dovrete girovagare per la vasta area di gioco in cerca di alcune chiavi (che vi apriranno le porte... del paradiso), trovate queste, dovrete entrare nelle caverne che vi porteranno al livello successivo.
La cosa, comunque, non è poi così facile come sembra, infatti, le bestiole che affollano il livello vi daranno non pochi problemi.
Buon divertimento!!!

A

B

C

Come gioco non c'è veramente male, divertente, rilassante e molto, molto giocabile; la possibilità poi di giocare in tre modi diversi, è proprio la ciliegina sulla torta. Per quanto riguarda lo sprite principale, è veramente simpatico (anche se non molto definito).Il sonoro, invece, mi ha lasciato un po' perplesso, non dico che dia fastidio, ma vista la buona qualità della grafica, sinceramente mi aspettavo qualcosa di più.

PRESENTAZIONE 82%
Possibilità di giocare in tre diversi modi.

GRAFICA 80%
Ben fatta e colorata (bella battuta eh?).

SONORO 75%
Niente di speciale.

APPETTIBILITA' 86%
Chi è che non ha voglia di blastare un po'?

LONGEVITA' 90%
Tre modi dioversi di giocare permettono una longevità molto, ma molto alta.

GLOBALE 85%
Un bel giochino che merita di essere comprato.

GB

Le tartarughe nija adolescenti sono tornate! Oddio, non che la cosa mi riempia di gioia, anzi, devo ammettere che se anche non fossero tornate non me ne avrebbe fregrato granché, tuttavia penso che ai fan del cartone animato e del precedente videogame per Game Boy, la notizia importi qualcosa. Bene, cosa potrà mai distinguere questo Turtles 2 dal suo omonimo predecessore (mancava solo il "2" e cambiava il sottotitolo, ma fa lo stesso)? La risposta è semplice: non ne ho la più pallida idea, e questo perché il suddetto predecessore, non l'ho mai assolutamente visto, quindi... Passiamo ad una descri-

TURTLES 2

zione di questo gioco e soprassediamo tranquillamente sulla prima puntata. Bene, il manuale d'uso non mi è stato molto d'aiuto per trovare un'ambientazione, visto che era scritto in japanese con accento somalico (già i fan del Giappone saranno inorriditi: "Ma il giapponese mica è una lingua accentativa!". Lo so, lo so... NdP)

e per tanto, valicava le mie conoscenze in campo linguistico. Poco male, potrei dare libero sfoggio alla mia fantasia, ma è tardi, è l'ultima recensione che mi manca prima di spedire dal grafico la rivista, e poi ho solo una pagina di spazio. Quindi cosa potrei scrivere? Bando alle ciance. Turtles 2 è un altro picchiaduro con elementi da platform-game, sullo stile di Dragon Ninja, con degli enormi sprites che vagano per lo schermo del Game Boy in maniera -devo dire- molto fluida. Secondo me potrebbe essere una controparte ideale a "Batman Returns" per il Lynx, visto che lo schema di gioco è più o meno il medesimo: si va avanti, e si mena l'avversario. Non mancano alcuni dettagli puramente tecnici quali la tartaruga che si mette a mangiare beatamernte la pizza se si mette il Game Boy in pausa o l'allegra musichetta che accompagna l'azione. Bhè, detto questo, il resto è commento.

Mah, devo dire che Turtles 2 non mi è poi piaciuto tanto. Come azione è molto ripetitivo ed in sé non è che sia il miglior rullakartoni in circolazione. Tuttavia devo ammettere che graficamente è fatto bene, con degli sprites molto grossi che occupano buona parte dello schermo. Anche il sonoro è niente male, tuttavia ciò che non convince molto è la giocabilità. Non è che sia difficile, e non è nemmeno troppo facile: è noioso.

Paolo

PRESENTAZIONE 70%

Non male, anche se si poteva fare di più

GRAFICA 80%

Ottimi gli sprites, ma gli sfondi appaiono del tutto funzionali

SONORO 70%

Un'allegra musichetta accompagna l'azione senza smettere mai.

APPETIBILITA' 50%

Come al solito: alta se siete fan delle Turtles, a livello zero se proprio le detestate.

LONGEVITA' 60%

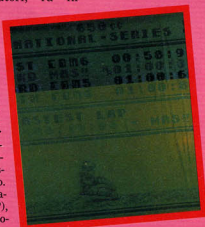
Anche se può piacere solo ai fan del pestaggio (o delle tartarughe), sarà divertente portarlo a termine. Poi basta, però.

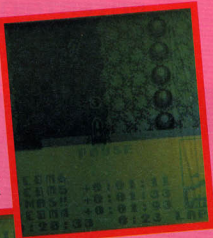
GLOBALE 69%

Un titolo dalle indubbie potenzialità, ma troppo ripetitivo per i nostri gusti

Per praticare lo sport che questo gioco simula è obbligatorio possedere un Water Craft personale. Lo possedete?

Il problema principale riguarda il costo di tale mezzo di trasporto, ma tutto potrebbe essere relativo visto che le evoluzioni vicino ad una spiaggia vi frutteranno probabilmente un appuntamento con qualche affascinante, bellissima ragazza della zona. Che ne dite allora di fare un poco di pratica con questo videogioco della Nintendo?
Spero abbiate capito, anche grazie alle foto, che il Water Craft è la comune (non molto ancora...) Moto d'acqua che da un paio d'anni si inizia ad intravedere nelle località marine italiane. Non è certamente una novità: i lettori più attenti si ricorderanno certamente gli inseguimenti, ad esempio, di Terence Hill in qualche suo rinomato film ed allora sì che erano sconosciute.
Io, Massimiliano Pescatori, abitante in Milano con asfalto dappertutto, palazzi a destra e a manca (di dieci, cip, visto, tre assi, colore di fiori... sguaps...), amo pazzamente il mare, perché quando riesco a passare un periodo in qualsiasi località come Laigueglia, andando poi alla sera per la felicità del caporedattore Paolone al ...(non ricordo aiuto...) (Kaos, Massimiliano, Kaos di Alassio. E con questa sono due ciabattate sul muso.. NdP), mi diverto e mi rilasso. Nonostante tutto ciò un Water Craft non lo comprerei mai!!!
Ecco allora che questo videogioco della Nintendo capita giusto a fagiolo per ovviare al mio problema e a quello di molti lettori: Wave Race infatti vi introduce nel mondo delle corse su acqua, mettendo nelle vostre mani un vero e proprio cavallo marino. Il vostro compito è di partecipare al campionato con moto di cilindrata 550cc e cercare di passare, tramite gare appassionanti e difficoltose, a mezzi più potenti e precisamente di 650cc ed in seguito (ma a quel punto sarete già in un negozio che vende questi costosi Water Craft) su un 800cc davvero velocissimo.
Questo prodotto della Nintendo si divide in due sezioni differenti: infatti per aumentare la percentuale di longevità, a vostro piacimento potrete decidere se partecipare ad una gara in un circuito o cimentarvi in un pericoloso slalom tra bandierine.
Partiamo con il descrivere la normale gara di velocità: effettivamente non c'e poi molto da dire, i concorrenti sono quattro

Davvero niente male questa simulazione di Water Craft. Non sono ancora salito su un mezzo del genere, ma le evoluzioni che sono riuscito a compiere grazie al Gameboy mi hanno appassionato e la prossima estate, sempre che riuscirò ad ottenere qualche giorno di licenza, cercherò di praticare questo sport almeno una volta. Wave Race è un videogioco immediato che riesce a catturare il giocatore senza troppa difficoltà. E le note negative? Sì, una l'ho trovata e riguarda la cattiveria (dovrei dire altro ma davvero non posso...) che dimostrano gli avversari comandati dal computer. Stateci attenti.

WAVE R

(di conseguenza effetto positivo trasmette l'opzione link di quattro persone) e i giri da fare su ogni circuito sono due; sarà poi premiato l'ordine d'arrivo con punteggi graduali classici ed una nota particolare sarà segnalata a colui che avrà compiuto il giro più veloce (anche se non porterà punti aggiuntivi alla vostra classifica). Graficamente, il vostro compito è di seguire la pista contrassegnata da un mare più scuro e le indicazioni durante il percorso vi porteranno ad iniziare con un leggero anticipo la curva fondamentale se non volete finire in alto mare. In aggiunta durante la gara potrete incontrare qualche strano bonus che aiuterà sensibilmente la vostra causa. Quando vi sarete stancati o quantomeno avrete acquistato un poco di pratica con questo gioco, potrete addentrarvi nella competizione di slalom. In tale torneo, il vostro compito è di tagliare per primi i vari traguardi posizionati tramite bandierine nel percorso; questa volta però non vi è un senso ove ogni giocatore si deve dirigere, ma ognuno deve scegliere il percorso a lui piu consono. Da notare ogni punto verrà assegnato solo ed unicamente al primo Water Craft che taglierà un traguardo qualunque.
In entrambe le competizioni sono presenti 8 percorsi che vi terranno impegnati per molto tempo. E' una Maxiparola, credeteci!

E' certamente un buon prodotto anche se non sono entusiasta come Massimiliano. In particolare mi hanno colpito due aspetti: il sonoro, finalmente differente dai soliti bip...bip, e l'appetibilità del prodotto visto che dopo averci giocato, non vedrete l'ora di iniziare un'altra partita per cercare di migliorare le vostre prestazioni. Secondo il mio parere Wave Race è solo per coloro che amano le gare motociclistiche o di automobilismo, perché gareggiare è bello ma coloro che amano blastare i nemici o avventurarsi in qualche paese sconosciuto, non giocherebbero nemmeno un minuto a questa simulazione di Moto d'acqua.

PRESENTAZIONE 89%

Buona senza dubbio. Presenta le opzioni adatte ad un videogioco di questo genere.

GRAFICA 85%

Il Gameboy non è in possesso di mezzi esagerati, ma in questo caso riesce a piacere considerando la fluidità che Wave Race riesce a trasmettere

SONORO 93%

Meriterebbe una medaglia d'oro per il sonoro senza pensarci su più di tanto: rombo dei motori, rumore dell'acqua nelle curve, ecc., tutto di buona qualità.

APPETIBILITA' 86%

Questa voce è condizionata dai vostri gusti. Se vi appassionano le gare in genere, non fatevi sfuggire questo prodotto per nessun motivo.

LONGEVITA' 91%

Ha ragione la pubblicità Nintendo: "Lasciatevi prendere". In questo caso difficoltà, formula di gioco e 16 piste differenti non potranno fare altro che portarvi ad utilizzare molte, moltissime pile.

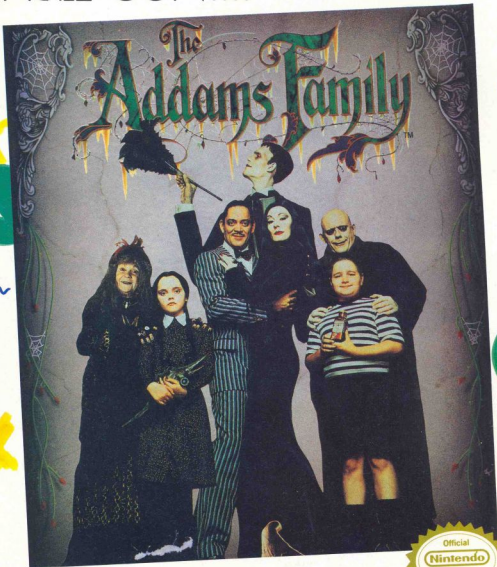
GLOBALE 90%

Forse mi sono lasciato trasportare dall'entusiasmo, ma tra tutti i giochi che ho visto per Gameboy, Wave Race entra di diritto nei top 10, almeno per me...

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

The Addams Family™

Official Nintendo Seal of Quality

Le peripezie della famiglia più strana, stravagante e sinistra del mondo. Morticia, il Maggiordomo Lurch, Nonna e i bambini sono scomparsi. Tocca a Gomez ritrovarli, fra mostri spaventosi e fantasmi ululanti.

CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Lemmings

Original Nintendo Seal of Quality™

Le rocambolesche avventure di una colonia di Lemmings, caviette industriose ma alquanto sciocche. Devi evitare, ad esempio, che si arrampichino a piacere, si tuffino nel vuoto o, addirittura, esplodano... La 'ricetta' del successo? Decisioni fulminee e reazioni immediate per far sì che non si caccino nei guai.

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

NOVITA' DAL SOL LEVANTE

LAMU': Beau

Poteva uscire questo Zzap! natalizio, senza avere un ospite di eccezione anche nelle pagine riservate agli OAV? Certamente no, e così, presa la palla al balzo, la redazione si è spostata al gran completo ad assistere alla presentazione del primo film dedicato ad uno dei personaggi femminili in assoluto più amati dagli adolescenti di tutto il mondo: Lamù. Il soggetto originale, come ben sapete, è della leggendaria Rumiko Takahashi, un nome legato non solo ad Uruseiyatsura (titolo originale di Lamù), ma anche ad altri veri e propri capolavori di animazione: Ranma 1/2, Maison Ikkoku

(Cara dolce Kyoko)... Tutti anime che, senza quei disegni spiritosissimi e vagamente caricaturali di una ironica Rumiko, non avrebbero mai avuto la possibilità di esistere.

Passando ad una descrizione più vicina al soggetto di cui ci occupiamo in questa rubrica, non possiamo assolutamente soprassedere su un'accurata descrizione dei personaggi che popolano il mondo di Uruseiyatsura (per quei due o tre sprovveduti che già non li conoscono, of course): protagonista indiscussa del manga (e quindi della serie animata) è Lamù, venuta da un lontano pianeta i cui abitanti volevano conquistare la Terra. La tecnologia umana non poteva certo contrastare un'eventuale invasione, così gli alieni -presi da un impeto di democrazia- avevano deciso di giocarsi il pianeta Terra sfidando un Terrestre a toccare le corna della bella Lamù. L'onere di rappresentare il nostro pianeta, finì sulle spalle di uno sfortunatissimo Ataru Moroboshi, che riuscì sì a vincere, ma legandosi -si presume per sempre- con una certa riluttanza alla stessa Lamù. Attorno all'aliena ed al "Tesoruccio" Ataru, gravitano il resto della famiglia Moroboshi, il santone-jettatore Sakurambo, la conturbante nipotina del medesimo Sakura, i compagni di classe di Ataru, tra i quali spiccano la dolce Shinobu (vera fiamma del protagonista) e il misterioso e ricchissimo Mendo. Tutta la serie si basa sulle vicende dal risvolto assurdo in cui tutta la banda di cui sopra riesce ad infilarsi ogni giorno, e spesso il finale delle stesse non esiste, e viene lasciato in sospeso. Regna il disordine un po' dappertutto, e oltre alle curve sinuose dipinte da Rumiko, colpisce soprattutto una strana "rassegnazione" della gente di fronte alle disavventure di Ataru e compagnia bella, costellate da alieni, spiriti, catastrofi immani dipinte con un humor quasi demenziale.

Il film "Wonderful Dreamer", tanto per tornare all'argo-

tiful Dreamer

mento da cui eravamo partiti, si discosta parecchio dalle situazioni che caratterizzavano la serie: il film, infatti, comincia con la scuola di Ataru in preda ai frenetici preparativi per una festa che si terrà il giorno successivo, gli studenti sono praticamente costretti a passare la notte lì per ultimare il tutto, ma qualcosa sembra non quadrare: infatti, il giorno non ha mai fine: giunti a sera, tutti i personaggi cercano invano di tornare a casa, ma ne sono impossibilitati per via di una serie di circostanze anormali.
Ponti che spariscono, corridoi che non hanno mai fine, la scomparsa totale del resto della gente che popola la città, inducono Ataru e gli altri ad indagare su quello che sta succedendo. Tutti coloro che si erano resi conto che le cose non quadrassero, infatti, erano scomparsi.
In un tentativo di fuga con l'aereo personale di Mendo, il gruppo si rende conto che la città era in realtà in groppa ad una gigantesca tartartuga, e che il tempo si era fermato.
La situazione, prende spunto da un'antica favola giapponese, di cui purtroppo non conosco le origini (mica sono giapponese! NdP), e quindi non posso esservi di aiuto più di tanto in questo senso, ma il fatto è che a reggere la città sul dorso della tartaruga, erano delle enormi statue raffiguranti quelle persone che si erano accorte del "buco temporale": Sakurambo, Shinobu, il preside della scuola...
La situazione si sblocca solo più tardi, quando Sakura individua la causa del tutto: un folletto che avvera i sogni della gente, e che aveva scelto il sogno di uno dei personaggi. Non vi dico quale perchè vi rovinerei la sorpresa, così come evito di parlarvi del finale. Preferisco passare ad una descrizione tecnica del film, distribuito dalla Yamato (Yamato video Nr6).
Il soggetto è studiato molto bene, alle prime battute non si riesce assolutamente prevedere ciò che spetta ai protagonisti, ed il mistero è costruito molto bene, con tanto di colpi di scena e di un uso maestrale dell'elemento temporale. La trama può sembrare un attimino scontata, ed in alcuni punti il film sembra fare fatica ad andare avanti. Inoltre manca quell'elemento comico che era lo "scheletro" sul quale si reggevano i manga e la serie animata. E si sente. Tuttavia possiamo qui ammirare una Rumiko Takahashi atipica, misteriosa, che non ha rinunciato all'humor di sempre, ma si è forse divertita a far pensare la gente, e a tenerla in suspence. In definitiva: un film d'obbligo per tutti i fan di Lamù, e per tutti coloro che amano un bel tratto nipponico ed una magistrale animazione.

PS: siamo davvero spiacenti per la qualità scadente delle foto che corredano l'articolo, e che non riescono minimamente a rendere giustizia alle immagini che contengono. Non voletecene, le abbiamo scattate in tutta fretta poco prima di consegnare il materiale al grafico....

KARAOKE'S CORNER

Tra mille difficoltà, siamo riusciti anche questo mese a proporvi le recensioni di due sistemi karaoke dal prezzo abbordabile. Nella speranza che questa "moda" riesca a raggruppare il maggior numero di proseliti attorno a sè, non mi intrattengo oltre e passo all'articolo vero e proprio.

CANTA GIOCO

Le prime notizie riguardo questa società ed il suo sistema karaoke, ci sono giunte - volenti o nolenti- al SIM, dato che il loro stand era di poco distante dal nostro, e ciò ci ha permesso di ascoltare in esclusiva alcuni "cantanti" all'opera, che ci hanno "deliziato" i timpani per ben 5 giorni. Nervi o non nervi, tuttavia, ciò che conta, alla fin fine, è il loro prodotto, che si inserisce in una categoria leggermente diversa da quella di cui avevamo parlato fin'ora. Se infatti nel numero precedente le basi descritte venivano vendute, per così dire, sfuse, il sistema Karaoke offerto dalla "Canta Gioco" consiste in un kit completo di basi, fonte, microfono... Tutto il necessario, insomma, perchè possiate cantare in allegria alla faccia di chi vi sta ascoltando in quel momento, semplicemente collegando il lettore ad un impianto hi-fi.

Come dicevo, il kit è pensato principalmente a chi gestisce un locale pubblico: una discoteca, una birreria, un bar. Insomma, a chi ha a che fare con una clientela da intrattenere e divertire. Il costo, infatti, si aggira poco sotto i tre milioni di lire, ma per quella cifra potrete disporre di:

-15 Compact Disc DDD contenenti 15 basi musicali ciascuno
-Lettore CD Sony CDP K1A
-Microfono con modulatore di voce
-Elenco basi
-Testi delle canzoni
-Moduli per prenotazioni e gadgets vari

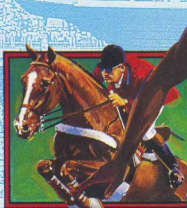
Poco fa dicevo "potrete disporre" perchè, nonostante il tutto sia stato pensato per i locali, anche l'utente privato può acquistare il sistema semplicemente rivolgendosi alla ditta "Cantagioco" ed accedere così a ben 225 basi di partenza (90% italiane), con in più la possibilità di abbonarsi agli aggiornamenti, che consistono in un CD di basi nuovo al mese (grande il volume 16, che contiene addirittura "Hanno ucciso l'uomo ragno" degli 883).

i 15 compact disc sono una raccolta di basi che,Iproprio grazie al supporto utilizzato, sono molto più comode da usare e di più facile accesso, rispetto alle cassette di cui vi avevamo parlato un mese fa. Il livello medio (l'abbiamo ascoltato al SIM) è decisamente buono e tutti i brani sono parecchio famosi: "Libe-

ra nos a malo" (Ligabue), "El diablo" (Litfiba), "Non Amarmi" (Baldi/Alotta), "Born in USA" (Springsteen)... Sono solo 4 gocce dell'oceano. Gli aggiornamenti partiranno nel 1993 e comprendono altri brani di tutto rispetto.
Il lettore CDP K1A fornito in dotazione, è anch'esso una vecchia conoscenza, ve ne avevamo già parlato sul numero di luglio/agosto, e non c'è nulla da aggiungere, tranne che la Sony lo ha nel frattempo migliorato. Il modulatore di voce presente nel microfono, serve esclusivamente ad aumentare le capacità del cantante, mettendogli a disposizione alcuni interessanti effetti speciali: voce innalzata o abbassata di tono, effetto marziano, modulazione a sirena... E naturalmente si comporta come ogni microfono normale.
I testi delle canzoni sono una componente fondamentale: senza di essi, difficilmente il karaoke può avere successo. Tra i Gadgets, invece, notiamo un blocco note per prenotazioni (decisamente indirizzato ai locali), delle cassette vergini da 12 minuti per registrare le vostre performances (diritti SIAE già assolti), dei poster e degli adesivi per vetri. La ditta "CantaGioco" si presenta dunque come una potenziale e pericolosa concorrente per la Pioneer: rinunciando ai video può infatti offrire ad un prezzo drasticamente ridotto un sistema Karaoke valido e molto simpatico, con un numero di basi italiane decisamente superiore e senza difetti evidenti da riscontrare.

CANTIAMO COL CDTV

O con l'Amiga, perchè no. Oppure anche col videoregistratore. La Leader distribuzione, infatti, ci ha inviato del materiale informativo molto dettagliato su un suo sistema Karaoke destinato al grande pubblico. Per utilizzarlo è sufficiente un Amiga (ed in questo caso le basi saranno sintetizzate sul computer stesso e registrate su comodi dischetti da 3,5"), un microfono, un amplificatore, e una bella voce. Altrimenti, esistono anche dei CD compatibili col CDTV o delle videocassette VHS con incise 15 basi ciascuno/a. Anche questo sistema karaoke viene fornito in Kit. Allegati, infatti, trovate un microfono, un mixer a due canali con 8 effetti sonori, un cavo e, naturalmente, il software adatto. Sul prezzo non ci è ancora stato comunicato nulla, ma non appena avremo informazioni più precise, ve ne riparleremo.
Per il resto, il CDTV inizia oggi a mostrare i denti anche nel campo Karaoke: anche la stessa Commodore, infatti, ha lanciato un CD comprendente 15 basi italiane (il primo di una lunga serie, si spera) con tanto di parole che scorrono sul video, esattamente come nel sistema Pioneer. La novità essenziale, è che il CD è predisposto ad accogliere via genLock le immagini provenienti da una telecamera o da qualsiasi altro dispositivo, permettendo così intriganti effetti speciali come la sovrapposizione delle parole all'immagine del cantante. Se una cosa del genere viene allestita con un videoproiettore in un locale, è certamente destinata a creare un effetto "ipnotico". Peccato però che le basi -come al solito- siano poche, ma siamo solo all'inizio, e non è da escludersi che il CDTV possa rivelarsi come la macchina ideale per un Karaoke tipicamente domestico. Per questo mese è tutto...

Paolone

MEGACLASSIFICA

I 20 TITOLI
PIU' GIOCATI DAI LETTORI

Benvenuti alla megaclassifica di questo mese, ragazzi!!! Da questo numero il caro Paolone mi ha affidato l' onore (e l' onere) di curare questa rubrica, che vi vede partecipi in prima persona, grazie alle vostre numerosissime lettere. Ora mi presento: sono Jack, alias Giancarlo Albertinazzi, la prima recluta dell' era Besser. In questo box, che ora state leggendo, vi informerò a parole sui principali movimenti della classifica (ma non potevano notarli da soli?,ndP) (no,ndGK); quindi...Buona lettura!!! Questo mese ci pensa Elvira II a portare scompiglio nelle posizioni di rincalzo insieme con Super Monaco G.P.; al primo posto rimane il votatissimo Creatures II, mentre ci lasciano Flimbo's Quest e Boxing Champion (proprio non vi piacciono, vero?). Per questa classifica é tutto, altrimenti il box finirà per coprire i titoli dei giochi!!! Un' ultima esortazione: d' ora in avanti fate molta attenzione al ventesimo gioco... (bhè; anche quello del mese scorso non era male... NdP)

1-CREATURES II
2-HUDSON HAWK
3-ELVIRA II
4-TURRICAN II
5-CREATURES
6-MITH
7-THE COOL CROC TWINS
8-CATALYPSE
9-RODLAND
10-SUPER MONACO G.P.
11-LAST NINJA III
12-BUBBLE BOBBLE
13-ROBOCOD
14-SMASH TV
15-BUDOKAN
16-MICROPROSE SOCCER
17-CHUCK ROCK
18-INDY HEAT
19-INT. 3D TENNIS
20-BASIC ISTINCT

E siamo così giunti alla rubrica che, tradizionalmente, chiude metaforicamente ogni numero della rivista, e lo fà dando la possibilità a tutti i lettori di confrontare con gli altri le proprie opinioni. Siamo a dicembre, ed un'introduzione tutta gaia e spensierata -compatibile al clima natalizio e festoso- dovrebbe essere d'obbligo. Dico "dovrebbe", perché purtroppo anche questo mese non sarà così: dopo la prematura scomparsa di Ricky 73, avvenuta qualche mese fa, sono purtroppo costretto a salutare per sempre un altro lettore, anzi, un'altra lettrice. Ad avvisarci della morte di Elisa, proprio quell'Elisa che, un anno fa, diede inizio alla simpatica "bagarre" delle "Lettrici in gonnella", è stato il fratello, che le ha dedicato una splendida poesia. Non cercatela, non la troverete. Ho preferito infatti non pubblicarla, in segno di rispetto: probabilmente il resto della posta, impostato su argomentazioni ben più futili, l'avrebbe sminuita. Ragazzi, prima di iniziare la lettura della posta, rivolgete un ultimo pensiero ad una vostra amica che non c'è più, e quando salite su una macchina, fate molta attenzione: a come guidate, o a chi sta guidando...

LA POLEMICA E' FORSE INUTILE?

Cari Zzapponi (un bell'inizio, vero?) (Senza dubbio, NdR), sono un ragazzo di 15 anni quasi normale, giusto oggi sono uscito per la prima volta dal manicomio per protesta: la domenica non mi davano la cravatta di forza, che con la camicia non sarebbe male, ma anche per comprarmi le sigarette (mi ero scordato che non fumavo).
Siccome questi sono alcuni dei miei pochi attimi di lucidità mentale, vi scrivo la mia lettera per farvi sapere che io adoro Zzap! almeno quanto il mio C64 (e come adori il tuo C64? NdR), anche se leggo la mitica rivista solo dal numero 62. A me non me ne frega un c.... (parola di cinque lettere che inizia con "c" e finisce con "azzo") se ci sono gli inserti Nintendo, gli OAV (anche se molti preferirebbero qualche pornazzo) (ma per quello che vuoi tu ci sono già migliaia di riviste, non mi sembra perciò il caso di crearne una nuova, NdR) e altre belle cose, perché, a mio parere, non di solo 64 vive l'uomo.
Chi vi critica lo fa perché non ha nient'altro da fare, quando mai una polemica è stata costruttiva? Ricki, dai a Levi's Man una scatola di Lego, così costruisce qualcosa.
Avrei una domanda da fare ai Bovas (chiedi pure, NdD):
Come mai quando ho fatto toccare i fili del compiuter (notare la i) è saltato in aria? Si è forse offeso?
Dove si trova il Nuvenia Socket? (Sono disperato, l'ho chiesto al macellaio ma m'ha rincorso (bel gioco di parole, vero?) per tutto il paese...
Vi lascio con la citazione del millenio: fatti i c...i tuoi (di Confucio).
Se o fatto cualche errore dorto-grafia, e perché l'itagliano non e il mio forte.

Fabrizio "Chiodo" Chiodini.

P.S. L'adesivo è per il bene di Ricki (una figurina del Milan! Aarghh! NdR), che si fa una cultura calcistica...

Sono d'accordo con quanto detto solo in parte. La polemica, almeno questa è la mia modesta opinione, si può dividere in polemica costruttiva e polemica distruttiva. Mentre la prima mira a risolvere i problemi dibattuti, la seconda non "costruisce proprio nulla". Quanto tu dici è quindi imputabile solo al secondo tipo di polemico (se è lecito chiamarlo così), non al primo. Ricordati che le critiche possono sempre servire a qualcosa e ci aiutano a migliorarci... Riflettici sopra...
Ora ti passo Dave dei Bovas, che saprà sicuramente rispondere ai tuoi interessantissimi quesiti...
Bene bene bene, buona Pasqua a tutti! Che ne direste di pupparci le risposte? (Domanda retoricissima di uno che non ha tanta voglia di scrivere, mannaggia la pupazza della nonna? NdD)
1) Sì, direi che può essersi offeso, soprattutto se è un computer timido... Come reagiresti se qualcuno venisse a toccare i tuoi fili dell'alimentazione?
2) Credo proprio che dal macellaio non lo troverai mai, perché non provi nei negozi di costumi da bagno?

C'E' CHI LA PENSA IN MODO DIVERSO...

Sbuccellucherante Ricki, sono un tantinello disgustato da quattro lettere apparse sul numero 70 di Zzap!, forse perché leggo questa grande rivista da solo un anno (ebbene sì, lo confesso), percui non avevo mai avuto, prima, un esperienza nel campo delle polemiche nella rubrica postale.
Ciò che vorrei dire in questa lettera è che neanche a me importano molto (niente) i giochi su Nintendo oppure gli OAV, ma non per questo scriverei una lettera alquanto insulsa criticando troppo e non costruendo nulla.
In quelle quattro lettere non si è vista una, dico UNA proposta tipo nuovi argomenti da trattare (sembra quasi che certa gente voglia che Zzap! diventi un opuscolo di cm 20 X 30), ma solo tante "critiche" (parola che in questo caso è sinonimo di "boiate") su, in ordine di apparizione: Euro Disney, l'intero Zzap!, i presunti redattori "assassini" del C64 (ha ha!), il prezzo di Zzap!, la lunghezza delle recensioni, la posta, Ricki, Martina,

Andrea Lanza, Giorgio Guerra (elogiato, guarda un po', poco prima nella stessa lettera), le interpretazioni epistolari, Sim, l'onnipotente Gallarini, il titolo, tutte le console, e scusatemi se è poco...
Agli autori delle soprasmontate lettere vorrei consigliare di fare alcune loro "osservazioni" su quanto concerne la scarsa presenza di arte nei fermagli che uniscono le pagine di Zzap!, addirittura monocromatici, quale scandalo!!!
Scherzi a parte, fare troppe critiche infondate non serve proprio a nulla: Zzap! non deve, non PUO' morire, troppi sono legati a quelle 84 pagine mensili, qualsiasi cosa (o quasi) esse contengano. L'unico consiglio che darei per migliorare la rivista è quello di recensire anche videogames per le console Sega, magari utilizzando lo stesso spazio di Omnintendo selezionando solo i giochi migliori per Nintendo e Sega. Vorrei sapere cosa ne pensate di quanto ho detto, riguardo alla mia ultima proposta. Concludo con tanti saluti e con una saggia osservazione del grande poeta Siegfred Von Nibelunghen: "i coglioni sono molto più di due!"

Valerio "Queen & Last ninja" Zolla.

D'accordissimo con te su quanto concerne l'inutilità delle polemiche distruttive. Per quanto riguarda l'introduzione di macchine diverse da quelle attualmente contemplate... bhè, non ci resta che attendere. Zzap! è in vena di novità ed eventuali cambiamenti non sono da escludersi a priori. In ogni caso una cosa è certa: finchè ci saranno giochi per gli 8-bit, andremo avanti a recensirli.

NOSTALGIA DEI BEI TEMPI ANDATI... (MA DOVE? NDD)

In genere non sono mai stato un incorreggibile nostalgico, ma dopo tre anni qualcosa si sente. Mi ricordo come fosse ieri quel 9 ottobre 1989: passai in edicola domenica mattina, Edo, un mio amico, mi aveva parlato di una "simpatica rivista che dà i voti ai giochi del Commodore", la trovai: imbarazzante quella copertina "I'm zzapping you", ma mitica! Chissà dove è finita ora? Spaesato, ecco le prime sensazioni che provai: cosa significa Gioco Caldo a New Zeland Story?? Cos'erano gli update? Io, abituato a giochi da edicola com'ero, non riuscivo a districarmi in mezzo a tutti quei byte, Ocean, Us Gold, NdT e NdR (non ti dimenticare il fondamentale NdD, NdD), ma mi divertivo.
Mi entusiasmò la posta, pur non riuscendo a capirci niente, fra FFS, polemici, posta brevis e MBF (cosa voleva dire quella fantomatica sigla, mi domandavo). Da allora vi ho sempre seguiti, ho lottato con voi e contro di voi, ma sempre sentendomi parte di una grande famiglia con le sue "pecore nere" (BDB, editoriale del n 40).
So che non te ne frega niente, Ricki (no direi, anch'io ero un afecionados della posta, e non mi dispiace affatto ricordare i vecchi tempi, NdR), ma ci sei passato anche tu, e sai cosa vuol dire. Mi ricordo il primo gioco

originale che acquistai con i miei risparmi: Buggy Boy. Quante partite, quanta spensieratezza... Rimpiango di non essere riuscito a farmi conoscere da MBF, e ricordo come invidiavo il modo di scrivere dei vari Blues Brothers, BovaByte, Balda e mamma gabriella. Ricordo la polemica degli annali (diffidate dalle imitazioni li ho scritti io!), Masi, Papalini e Giò (a proposito, ho un messaggio per Paolone: sul numero 71, quando hai curato la posta, hai scritto a p.82: "sapete, quelli con l'astronave...) Ebbene, hai vilmente scopiazzato da MBF nella sua risposta a Giò! Vergogna!) (già. E se non sbaglio la citazione arriva dritta dritta dal numero 43 della rivista. Quello, per intenderci, che vedeva la posta dominata dallo "speciale giochi violenti" e dalla lettera di Papalini... Ho scopiazzato? Forse, ma preferirei venisse interpretata, quella risposta, come una citazione letteraria. NdP) e tutte le persone, i videogiochi e i redattori che hanno contribuito a farmi ammalare di "zzappite acuta".
Ricordo che io, Edo e PA, dopo aver fatto Zup!, vi subissavamo di telefonate per sapere cosa ne pensavate; quel mese il numero 50 uscì il 14 novembre! Che agonia: eravamo al caldo, in un bar, e lo stavamo sfogliando (cosa, il bar o il numero cinquanta? NdD), delusi della presenza delle console e della nostra apparente "non presenza", quando PA, leggendo la posta in breve di Carlo, trova le cinque righe dedicate a noi, la leggendaria redazione di Zup!
Che emozione, che gioia! Ricordo anche il mio idolo, Michele Maggio, il nostro "last knight jedi", con la sua favolosa lettera mix (ve ne ho spedito una simile, spero l'abbiate ricevuta), che mi prese in maniera fantastica.
E' meraviglioso riguardare i propri Zzap! Ho dato una rileggiucchiata parziale (anf, tutta d'un fiato) (chi disse queste celebri parole?) ai miei, e mi sono reso conto che in esși è contenuto un po' del mio "io"; ognuno ha per me un ricordo: quello di natale 89, che lessi nel letto con 39 di febbre, quello di luglio/agosto 90, comprato durante un viaggio e letto in macchina con un'afa asfissiante. Questo è Zzap!, un nostro amico, che spero, ci lascerà il più tardi possibile.
Scusami Ricki, non so se ho detto proprio tutto ciò che volevo dire, ma sono contento di aver fatto riaffiorare questi ricordi nella mia mente. Scusa per il tempo che perderai a leggere questa mia, ma volevo proprio parlare con qualcuno che mi capisse, e non ti preoccupare, non vi sto abbandonando, ma quando divento nostalgico io, non mi tiene più nessuno. In ultimo vorrei salutare (se pubblicherai la presente - non credo, perché non gliene frega niente a nessuno della mia nostalgia) PA e Edo, Sim (spero che tu, Ricki, abbia ricevuto la mia lettera sul caso "videomaschilismo e femminismo", in tal caso ti pregherei di pubblicarla, è importante!), Michele Maggio e tutta la redazione, che, checché ne dicano molti criticoni, si sta impegnando per darci tutti i mesi una rivista degna di questo nome, e per una volta, sono stato serio anch'io.

Giorgio Guerra.

Sniff, sniff, che nostalgia! Non dovrei leggere lettere come queste, mi mettono molta tristezza nel cuore... Beh, in fondo a chi non piace crogiolarsi nella fantasia e ritornare ai tempi passati, perdendosi in tutti i bei ricordi della nostra vita? La domanda è retorica, non state quindi a rispondere... E' ovvio che a tutti piace, sopratutto a quelli come te, e perché no, come me (io seguo (come lettore) Zzap! dal mitico numero nove) che sono diventati grandi leggendo questa fantastica rivista di nome Zzap! E' anche grazie a lei che siamo cresciuti, maturati, perché quindi cancellare dei momenti così importanti? Qualcuno dice che è stupido essere nostalgici, nel presente le cose cambiano e un ritorno al passato risulta quasi sempre impossibile, ma è poi così vero? Io credo di no...

... E LE SOLITE DOMANDINE MENSILI...

Intramontabile redazione di Zzap!, da un po' di giorni a questa parte mi sto arrovellando il cervello su delle domande, che potrebbero essere risolte solo dalla vostra oceanica cultura videoludica. Ecco la prima domanda:
1) Come mai su Zzap! C'è la pubblicità di TGM e CM, e né su TGM né su CM c'è la pubblicità di Zzap!??
2) Perché alcuni giochi per console vengono recensiti sia su CM che su Zzap! (Segue lista di vari esempi, NdR)?
3) E' vero che indiana Jones and The Fate of Atlants è disponibile anche per C64 (TGM di settembre a pag 117/140)? Sarà un'avventura grafica o un picchiaduro?
4) Che differenza c'è tra Street Fighter 2 usa (L. 149.000) e Street Fighter 2 jap (l. 219.000)?
5) Potete spedirmi gli autografi di tutta la redazione (vi ho spedito busta, foglio, indirizzo e francobollo: vi prego non ditemi di no...)?
Questo è tutto, a risentirci alla prossima...

The Master of Video Games, alias **Alessandro Tanganelli.**

Caro Alessandro, come potremmo non rispondere a delle domade sapendo che un lettore passa notti isonni nell'incertezza?
1) Perchè la copertina di Zzap! viene preparata quando CM e TGM sono già irrimediabilmente in stampa.
2) Perchè il materiale che ci viene inviato mensilmente ogni mese non è sufficiente a riempire due riviste. Se poi chi chiude la rivista prima, se ne appropria completamente, non vedo proprio come evitare gli eventuali "doppioni" (vero, Alex? NdP)
3) Non ci è pervenuta nessuna notizia sicura in proposito.
4) Il prezzo, per il resto sono uguali.
5) Incrocia le dita...

DAL LIBRO DELLA GENESI

All'inizio vi era il nulla, e allora Dio che era annoiato, creò il mitico numero uno di Zzap!. Poi, non ancora contento di ciò che aveva fatto, cerò anche The Games Machine e Consolemania. Infine, in una buia e fredda notte di Ferragosto, creò manco a dirlo TGM e PC Action. Ora io vi chiedo: perché non si decide, anzi, non vi decidete, a creare Zzap! Action?

By Nino.

Per un motivo fondamentale: per quale sistema dovrebbe essere concepito? Faccio infatti notare che una cassetta per C64, difficilmente si inserisce nel disk drive del medesimo computer, e molto probabilmente avrebbe anche qualche piccola difficoltà ad essere letta dallo Spectrum e dall'Amstrad. Pensate poi cosa succederebbe se si provasse ad infilarla nello slot delle cartucce del NES o -addirittura- in quello del Game Boy...

MA I REDATTORI HANNO L'INFLUENZA, O SI LASCIANO INFLUENZARE?

Ciao, zzappognari! Sono sempre io (me n'ero accorto NdR). Come va? Mentre vi scrivo questa lettera, sto ripensando a tutte le lettere che vi avevo scritto in precedenza: erano piene di complimenti, vi difendevano a spada tratta da tutte le critiche, ma poi l'entusiasmo si è intiepidito, ed ora vi scrivo questa lettera che non vuole essere una critica, ma un'osservazione.
Ebbene, ho notato che spesso i redattori si fanno influenzare. Mi spiego meglio: un redattore (che so, Gianca) prende un gioco, ci gioca e si diverte un casino, anche se la grafica non è il massimo della vita. Allora cosa fa? Per non rovinare la "pagella" alza il voto di grafica e sonoro, per non rovinare un globale che magari sarebbe stato un 83% (stando alla tecnica scarsa) che però non convinceva il redattore, a cui il gioco non piaceva e, di conseguenza, aveva abbassato pure la grafica ed il sonoro per dare un globale più basso. E' esattamente ciò che è capitato nella recensione di Bonanza Bros: ad Elo non piaceva la tecnica del gioco, ed allora ha abbassato pure grafica e sonoro, mentre Gianca ha ecceduto in senso opposto. (Scusa se ho cambiato un po' le parole, ma era davvero troppo confuso: credo però di avere riportato il significato giusto, se ho sbagliato avvertimi NdR). E' vero che però questo difetto non si riscontra sempre, ad esempio nella recensione di James Pond 2, nonostante il gioco fosse divertentissimo, vi siete mantenuti giusti con tutti i voti e non li avete aumentati per pompare anche il globale. Dovreste sempre dare i voti che il gioco effettivamente merita, in ogni suo aspetto, e non atteggiarvi come ho descritto prima. (Segue la pagella data da Elo a Bonanza Bros, che sappiamo tutti a memoria e non mi sembra il caso di riproporre, più un'accurata descrizione della medesima, già fatta nelle prime righe della lettera NdR).(...). Dovete pensare che una persona guarda il globale prima di comprare un gioco, per tanto se un gioco ha 90% e 87% di grafica e sonoro, ma un globale di 75%, capisce che c'è qualcosa che non va, e forse non lo compra. E' anche vero che a volte il globale potrebbe sembrare sballato rispetto agli altri voti, ma penso basterebbe scrivere: "La media sarebbe stata più elevata, ma non me la sentivo di consigliare un gioco tecnicamente impeccabile, che presenta però dei difetti alla giocabilità e che non invoglia a rigiocarlo", o viceversa.
Un altro appunto che voglio fare a Ricky (che poi sarebbe Paolo, no?) (No. NdR) è che su TGM in molti hanno criticato le faccine, e tu hai sempre risposto che sei felice come una pasqua quando ti criticano, ma poi dici "hai detto un sacco di cretinate, non siamo d'accordo con te, e quindi non cambiamo nulla". Insomma, che cacchio!! Innanzitutto è vero che le faccine sono intuitive e rendono l'idea se un gioco ha una tecnica bella o brutta, e che fiorirebbero puerili polemiche per qualche punto percentuale in più o in meno, ma porca pupazza!! La gente vuole sapere dei dati precisi, non un approssimativo "bello" o "brutto". (...) Sto pensando a Kappa (la rivista), so che non vi tradirei mai per Kuella rivista, ma almeno loro hanno delle votazioni precise (anche se le recensioni sono pallosissime e rispecchiano i manuali d'uso). Ve ne faccio un esempio. (Segue il sistema di valutazione "concorrente", che essendo completamente grafico non può essere qui riprodotto. E poi tanto lo conoscete tutti NdR).
Io non pretendo tutto `sto casino, ma mi basterebbero il globale (anche se non in millesimi) e la parte ad esso relativo, con l'inserimento della Giocabilità. Poi basterebbe l'elenco minuzioso dei pro e dei contro, inseriti nella recensione. Vi prego, prendete in considerazione questa mia proposta!!!

Paolo Chiantore

Ole, picchia e mena, scrivi che ti riscrivi, alla fine anche Paolo Chiantore è entrato a far parte della cerchia dei pubblicati (quasi) integralmente. Dico "quasi" perché sono stato costretto a più riprese a tagliare e cucire, riassumere e rimettere un po' apposto (certi punti erano davvero "oscuri", abbi meno foga quando scrivi). Ma non è certo per darti un votaccio in Italiano che ho pubblicato la tua lettera (ci mancherebbe altro), ma perché mi dà la possibilità di parlare un po' di tante cose. Partiamo dall'inizio. Effettivamente, la recensione di Bonanza Bros è una delle più infelici mai apparse sulla rivista, non tanto perché il gioco fosse in sé bruttino (a me era piaciuto), ma perché ha spaesato completamente tutti i lettori. In effetti, mettere due pagelle non ha molto senso (vero, JH?): poi uno a chi crede? Tuttavia, non mi sembra il caso di biasimare il buon vecchio Giancarlo per il suo operato, in fondo non aveva fatto altro che giungere in soccorso di un gioco che effettivamente meritava di più. Se però le ultime voci della pagella possono cambiare radicalmente a seconda di chi recensisce il gioco (ora non più: i voti si decidono INSIEME), Grafica e Sonoro, in teoria, dovrebbero restare più o meno costanti. Bhè, è vero: certe volte uno si fa prendere la mano, ma non capita spesso, come poi hai giustamente fatto notare per Robocod. Tuttavia è un comportamento tipicamente umano: di fronte a qualcosa che ci disgusta, difficilmente si riesce a valutare con obiettività quegli aspetti che si salvano... E viceversa, naturalmente. Stanne certo, però che in futuro non accadrà più. Poi il sistema di valutazione: sia su Zzap!, sia su TGM, gli aspetti positivi e negativi vengono SEMPRE messi in evidenza dai redattori: i commenti, cosa ci stanno a fare? E poi le faccine di TGM non sono così dispersive: variano dal brutto a galattico, passando per sufficiente e buono. Tutto sta nel saperle interpretare correttamente LEGGENDO PURE IL RESTO DELLA RECENSIONE. E non guardando solo il globale. Chiaro? Continua a scrivere!

365 GIORNI ALL'ALBA

Caro Ricki, so che Zzap! non è certo la rivista giusta per sentimentalismi o considerazioni serie, ma dopo aver letto il nr 71, sento di dover dire addio (o meglio "arrivederci"?) (Decisamente meglio "arrivederci". NdR) ad

un redattore che ha significato molto per me, in quanto la prima recensione che lessi su Zzap!, era sua. Sto parlando di Giancarlo, quella creatura buffa e pelosa che ormai non troveremo più sulla nostra rivista. Dunque addio, JH, e buona naia!!

Giorgio Baricordi

PS: Elo, Shin e Ricki, siete i migliori!! Grande anche Luke, ma i Bovas, Stefano e gli altri... (E gli altri cosa? NdP)
PPS: Perché non fate uno speciale Top Secret (magari saltando l'angolo Nintendo, per un mese) con tutte le poke per i giochi più famosi?
A presto!!

Avrei voluto passare di persona a Giancarlo questo tuo accorato saluto, ma mi è sembrato molto meglio renderlo pubblico, perché penso che la maggior parte dei lettori si sarebbe unita a te. Tuttavia mi sei sembrato un po' pessimista: JH è andato solo a fare il militare, mica se n'è andato per sempre: siamo infatti certi che tra non più di un anno, tornerà a colmare quel vuoto, che come disse Luca un mese fa, non riusciamo proprio a riempire nemmeno con una doppia pizza farcita... Per il resto, non sono d'accordo con i tuoi PS: tanto per cominciare, se elogi o critichi qualcuno, devi essere più onesto, e motivare le tue scelte: penso infatti che i redattori siano tutti egualmente validissimi. Per il Mega Top Secret Luca ti ha già inviato qualche anatema, e poi come hai notato, la RUBRICA del Nintendo è sparita...

L'ANGOLO DELLA PROF?

No è afato vero comme anno diciuto i dotori che i giuoci elletronici fano cresciere siemi i ragasci inn fati me no vado tuti i giorni ha giuoccare hal barr soto casa ce striit faiter 2 l'ha vendeta poi ce ill gioco dell puggilato poi cè puro cuelo dove the sei u omino è spara: ha tuti queli ce, sonno festiti di blu perr che l'oro sonno bruti è cattivik te invecie e chuello bravo ma poi li rapirrono l'ha ragassa è alora lui va perla strada è conn ill mitraglia-trice spaca a tui ningia tartarughe e licotteri, ha stronavi e poi sé lui distrugie ha tutti prende il bazuca è canonne ragi laser e buuuuum, fa scopiare a tuta la casserma è vincie a un casino di punti e alora pur trropo giuoco finische ella ragassa li dava un baccio su l'ha boca allo mino inn più li dettero anche là medaia è me felicie che mete nome in tabella e poi tuti l'ho vede che facio, tuti cuei pundegi me ma me mo vi lassia che ciò una punta menta conna bela siorina che no n'è vero che ha cueli ha cui gioccano vifdeo-gheims lè signorinne no li volliono inn vecie me le ecita a tute le siorinne che sonno un naso asai belo è puro sinpatico e tute diciete ha io che pure intelligende infati tuti l'ho sanno che sà besic e è ill pasquale è usa al compiuter sientiffico.

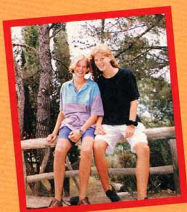
Gigi "L'immensità totale dell'universo" **Ruffolo**

Dà retta a me, avresti fatto meglio a firmarti "il VUOTO totale dell'universo", ma soprassediamo su certe quisquiglie. Spero di aver copiato giusto e senza errori tutta la tua lettera, davvero in Italiano correggiuto. Non ti resta che fare un tema scritto allo stesso modo, così potrai manifestare anche alla tua prof di Italiano tutto il disappunto che provi per la gente che ti circonda. Ma non dirgli che sono stato io a consigliartelo.

LA POSTA DEVE CAMBIARE?

Spettabile redazione di Zzap!, sono un vostro lettore da più di un anno ed ho sempre partecipato passivamente all'evoluzione della rivista, ed in particolar modo della posta. Però, dopo aver dato un'occhiata alla posta del nr 70, sono rimasto molto indignato dal modo in cui Ricki ha risposto alla lettera di "the Levi `s Man", e così ho deciso di spedirvi una mia acida critica, come prima lettera (chi ben comincia, è a metà dell'opera...). Da tempo volevo scriverne una come questa, ma non ero mai stato abbastanza stimolato.
Posseggo un C64, un Amiga 2000 ed un PC (non è per vanità, ma solo per farvi capire che sono un normalissimo computer-dipendente) (oddio, non che sia troppo normale essere computer-dipendenti... NdR) e leggo numerose riviste specializzate (Commodore Gazette, CVG, K) e devo ammettere che la posta di Zzap!, è la peggiore di tutte (non giudico il contenuto generale della rivista, perché tratta argomenti diversi). Ma la colpa non è dei lettori che non sanno scrivere le lettere, bensì di chi cura la posta, il quale permette la pubblicazione di certe lettere che non meriterebbero nemmeno di far compagnia all'immondizia. Però a voi redattori piace questo tipo di lettere perché vi mette in primo piano e vi fa sentire belli (non è che ci sentiamo belli, è che siamo belli. NdP)! Oltre a voi solo un'altra persona rimane felice: chi ha scritto la lettera. La maggior parte dei lettori resta indifferente a ciò, o ne rimane indignata, come me.
Ma la cosa più grave è il modo in cui Ricki si è permesso di rispondere a The Levi `s Man, l'unico che ha deciso di dare una giusta critica e quindi un parere personale alla posta. Infatti Ricki ha fatto capire che la posta a lui piace così e resterà così, e nessuno può giudicare. La posta deve piacere solo ai lettori, che sicuramente la penseranno tutti come me (fossi in te non sarei così sicuro... NdR), i quali non hanno mai voluto intervenire perché la posta non riesce a coinvolgerli. Perché la posta di Zzap!, non è seria, non è costruttiva, non è umoristica, non è neanche demenziale!! Incito tutti a scrivere in proposito, per far conoscere a Ricki chi sono i veri lettori, e fargli capire cos'è la posta (un invito ad astenersi a Sim, Martina, e tutti gli altri lecchini, che ormai si sentono scrittori, dato che pubblicate periodicamente le loro lettere, ed in più ricevono numerose lodi. Che schifo!). Spero che abbiate il coraggio di pubblicare questa mia missiva, ma ne dubito fortemente!! "Rompere è più facile che costruire", è vero, ma non si può rompere ciò che non è mai stato costruito.

Cordiali saluti, **Luigi `77.**

Carissimo Luigi, spero che tu non te la prenda, per quanto sto per dirti: sei stato l'unico a difendere Levi `s man. Già, forse le vostre (accomuno la tua e la sua lettera, perché in fondo dicono un po' le stesse cose) missive sono partite da un presupposto indubbiamente positivo, criticare la posta per migliorarla. Ma in tutti e due i casi non mi è piaciuto il MODO in cui la critica è stata fatta. Finché mi dici "sei un caprone perché gestisci male la rubrica", posso accettare quella che, in ogni caso, resta una tua sacrosanta opinione. Ciò a cui io sono contrario, sono le offese che indirettamente lanci a chi ha scritto tante lettere, ne ha vista pubblicata qualcuna, e continua a scrivere in segno di amicizia. Che senso ha dire che "la posta fa schifo"? Anche tu sei caduto nello stesso errore: hai distrutto senza proporre un cambiamento. E sono convinto che tu abbia cercato comunque di distruggere qualcosa. Uno non può rispondere alle lettere di centinaia di lettori, impostare la rubrica in modo che sia la più variegata possibile, e poi sentirsi dire che "non ha costruito niente". Dici che la posta non è seria, non è costruttiva, non è spiritosa, e non è neppure demenziale: come se fosse scontato

posta debba assolutamente essere una di queste cose. La zzaposta cerca di essere di tutto un po'. Non necessariamente seria, né necessariamente costruttiva, né solamente demenziale. Decine di migliaia di persone leggono la rivista mensilmente, e sono tra loro molto diverse, hanno uno stile di scrittura a sé stante ciascuna. E tu non hai proposto assolutamente nulla, ti sei limitato a criticare. Eh, no, troppo facile! Adesso mi scrivi un'altra lettera, e mi fai vedere cosa intendi per una "bella e pubblicabile missiva", ok? Poi, a decidere, saranno i lettori.

POSTA SYNTHETICA

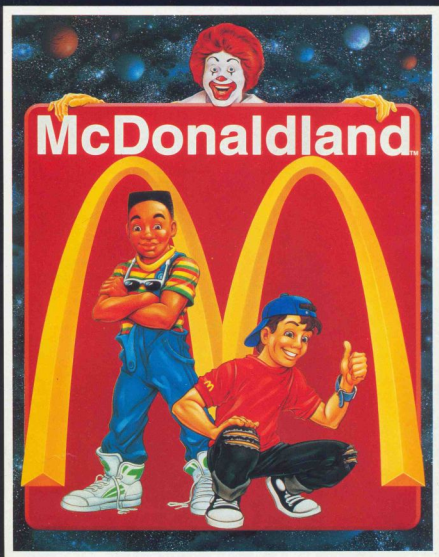
So che sarebbe più un argomento "da introduzione", ma a volte è meglio ribadire questo concetto: il nome della rivista. Insomma, lo volete capire che si chiama "ZZAP!"? Sono d'accordo anch'io che si pronuncia "zap", ma si scrive con quattro povere lettere e con un punto esclamativo. Se la testata fosse Hghfhdsgfd & Feasdghtyulk potrei anche soprassedere, ma mi spiegate cosa sono tutti `sti "zap", "zapp!", "zzap" e storpiamenti vari che albergano nelle vostre missive? Vabbè, bando alle ciance. Lorenzo Bertolissi ci chiede disperatamente dove possa trovare una copia di "Tetris" per il suo C64, dato che l'ha cercato nei negozi più famosi di Milano e Bergamo, ma invano. Bhè, l'unica soluzione, a questo punto, è ordinarlo per posta alla Softmail/Lago. Magari lì riesci a trovarlo. Tieni presente, però, che il gioco in questione ha già una certa età, ed è uscito come budget da un pacco di mesi. I giochi sono un po' come i dischi: dopo un po' di tempo diventano rarità da collezionista... Francesco Chessari ha inviato un lungo e divertente "giallo di redazione", dove veniva scovato il corpo decapitato di Alex (non che cambi molto, a dire il vero: Alex la testa non ce l'ha... NdP) e Dave faceva la parte dell'investigatore. "Chi ha ucciso Alessandro Rossetto?". L'assassino alla prossima puntata (e dai, lo sappiamo tutti che è stato Max...). In risposta alle critiche del nr 70, è arrivata pure la missiva di ken il Pirata. Ma dato che sei un pirata, non ti pubblichiamo... He he he he he! Davide Raimondi ci chiede se è prevista una versione di Street Fighter II per Commodore 64. Bhè, vai a pag 9 e scoprilo da solo. Per il resto, non ti preoccupare se la gente ti deride quando ti diverti coi videogiochi. E' tutta invidia perché loro, in quel momento, si stanno annoiando. In risposta a The Levi `s Man, è giunta pure Martina "colei che ama le zanzare", che si chiede quando mai abbia desiderato un "angolo in rosa". Per il resto ci ringrazia di esistere (grazie, e altrettanto NdR) (marpione... NdP) e ci manda i suoi saluti, che contraccambiamo. Marco Maso, possessore di Amstrad e Game Boy, scende in campo in difesa della nostra rivista e delle sue ultime scelte editoriali, compresa l'introduzione delle console. Bene, ti ringrazio moltissimo per gli adesivi personalizzati che ci hai spedito, e naturalmente anche per i trucchi per Game Boy che hai incluso nella lettera: la prossima volta, però, spediscili alla rubrica "Top Secret". Intanto, se qualche altro possessore di Amstrad e Game Boy vuole mettersi in contatto con lui, il suo indirizzo è: Viale dei Castagni Nr 5, 31033 Castelfranco Veneto (TV).

YEAR OVER

Nell'attesa che giunga imperterrito ed inarrestabile il 1993, non posso fare altro che chiudere malinconicamente questo appuntamento con la posta, agurandovi un buon Natale ed un felice anno nuovo. Ciao!!

ARRIVEDERCI E GRAZIE

Nella storia di Zzap!, non era mai capitato di chiudere la posta (e, di conseguenza, la rivista) con un articolo scritto coralmente dalla redazione. Ma stavolta è proprio necessario. La notizia della soppressione (perchè di soppressione si tratta) della testata ci è giunta come un lampo a ciel sereno, a rivista completamente ultimata -ecco perchè si fanno numerosi riferimenti al mese successivo-. Bhè, non ci resta che salutarvi, e ringraziarvi tutti per l'entusiasmo che ci avete trasmesso in tutti questi mesi. La rivista era quella che era, d'accordo. Ma ultimamente aveva fatto dei passi da gigante, migliorando graficamente e cercando a tutti i costi di offrire un'informazione attuale, interessante, e perchè no, divertente. Con Zzap!, si chiude davvero un'epoca, e penso che tutti voi, anche se ci avete criticato, in realtà avete sempre apprezzato la rivista e la sua redazione, composta da ragazzi che, come voi, hanno sempre creduto nel Commodore 64 e negli altri otto bit, e che continuano a crederci oggi. Ma dal prossimo mese, Zzap! perderà la sua indipendenza: non esisterà più come rivista a sè, si trasformerà in un opuscolo allegato a TGM -in compenso sarà dedicata solo al 64, contenti, adesso?- Quindi in realtà è come se non fosse cambiato (quasi) nulla. Ma quando vi recherete all'edicola, d'ora in avanti, rivolgete un pensiero anche a Zzap!, che con questo redazionale vi saluta, prima della metamorfosi. A tra un mese....

ENTRA NEL FANTASTICO MONDO DI...

McDonaldland™

Fai la conoscenza dei M.C. Kids, ovvero di Mick e Mack... i ragazzi più birbanti di McDonaldland. Ora che HAMBURGLAR se l'è data a gambe portandosi dietro la borsa magica di Ronald, i M.C. Kids hanno bisogno di te per scovarlo! Dovrai muoverti velocemente per schivare brutti ceffi quali GOFERIT e I PSYCHO, risolvere indovinelli ed esplorare i livelli segreti di McDonaldland.

C64 C	L. 29.900
C64 D	L. 29.900
AMIGA	L. 49.900
PC	L. 49.900

DIRETTAMENTE DALLE SALE GIOCHI!

È GIUNTO IL MOMENTO
DI METTERE ALLA PROVA
LA TUA FORZA, LA TUA ABILITÀ.
HAI LA STOFFA PER DIVENTARE
UN VERO GUERRIERO DELLA STRADA?

CAPCOM USA

U.S. GOLD

C64 C	L. 29.900
C64 D	L. 29.900
AMIGA	L. 59.900
PC	L. 69.900

CADARIO